GULASH i SPÓŁKA - NUKE'M ALL!

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

neo PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 PAŹDZIERNIK 1998 (3/98) CENA 4.50 ZŁ

03

MEDIEVIL

GRA ROKU NA PSX?
RECENZJA + WYWIAD

ECTS '98

RAPORT Z LONDYNU

INWAZJA SQUARESOFT

Ehrgeiz
Brave Fencer Musashi
Soukaigi
Final Fantasy VIII
Xenogears

84 strony!

HOT

THRILL KILL
SONIC ADVENTURE
WIPEOUT 64
METAL GEAR SOLID
LIBERO GRANDE
ISS PRO '98
WWF WARZONE
MOTO RACER 2
TENCHU -PAL-
FUTURE COP: LAPD

9 771505 820981 10

HIT!

KOBIETY SĄ... WYMAGAJĄCE!
czyli cała prawda o grających dziewczynach

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Nowy **SOFTBOX**

ul. Saska 8/83
03-968 Warszawa
Czynne codzinnie: **10⁰⁰ - 18⁰⁰**
TEL.: (0-22) 672-36-96

B SOFT X

❑ możliwość realizacji zamówień w 24 godziny! ❑ czas oczekiwania 3 do 7 dni!
❑ szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy ❑ przesyłka GRATIS!

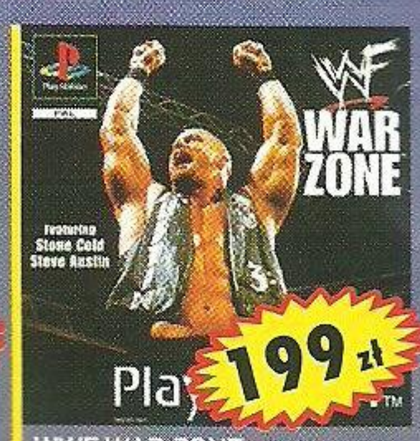
SONY PLAYSTATION

TEKKEN 3
Doskonała, rewelacyjna, długo oczekiwana, ultra szybka bijatyka.
Hit roku - u nas z polską instrukcją!

GRAND TURISMO
To każdy musi mieć!!!

DUAL SHOCK
Joystick analogowy z opcją Rumble Pack.

RESIDENT EVIL 2
Bez komentarza...



WWF WAR ZONE
Kilkanaście autentycznych postaci, kilkadziesiąt ciosów. Od dwóch miesięcy Nr1 w USA!

World Cup '98 - druga część Fify '98, tym razem to już Mistrzostwa Świata, jeszcze lepsza grafika.

V-rally - najszybsze obecnie wyścigi na PSX, 10 samochodów, ponad 60 tras. Działa z Dual Shock'iem.

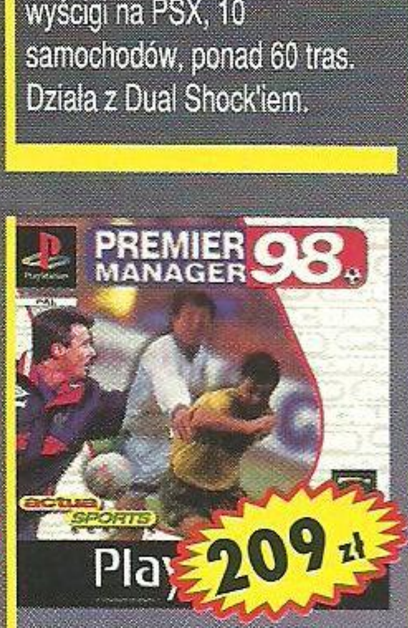
Crash - pierwsza część przygód maskotki PlayStation, doskonała platformówka, teraz taniej.

BOMBERMAN - W końcu doczekaliśmy się tej gry na PSX'a. Świetna, trójwymiarowa zabawa dla kilku osób.

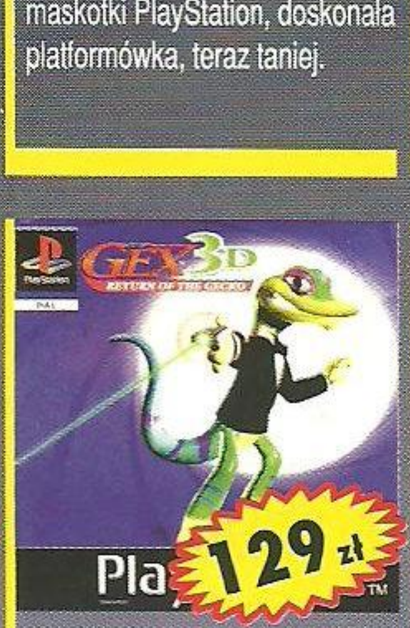
Tekken 2 - najlepsza bijatyka 3D wszechczasów teraz w platynowej serii.

Command & Conquer - Strategia czasu rzeczywistego. Klasyka gatunku - teraz w platynie!

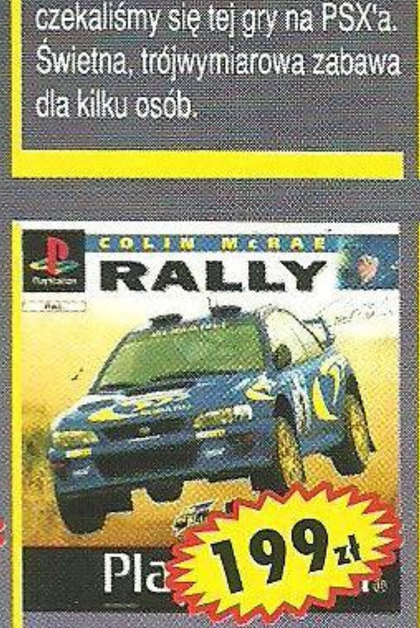
MORTAL KOMBAT TRILOGY
Najbardziej popularna gra w salonach gier na całym świecie.



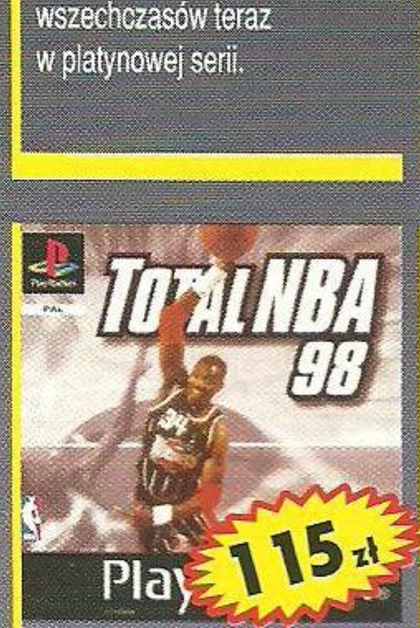
PREMIER MANAGER - obecnie jedyny dostępny menadżer - nie zawiedzie wielbicieli piłkarskiej strategii.



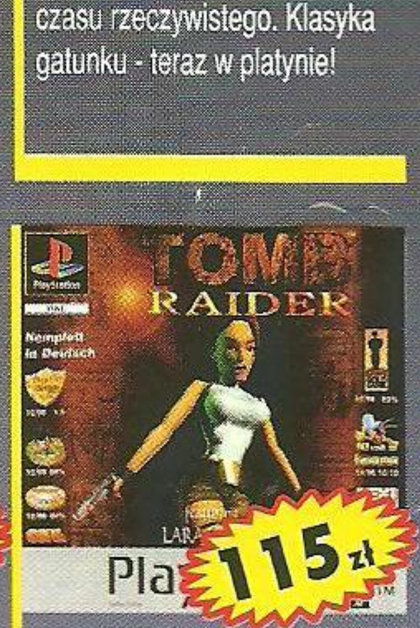
Gex 3D - jeśli chciałbyś wcielić się w postać Bonda, Bugsa albo innego znanego Ci bohatera, zagraj w tą grę.



COLIN McRae - największa konkurencja dla Gran Turismo. Wspaniały realizm, świetne samochody, mnóstwo tras.



TOTAL NBA '98 - kontynuacja hitu z przed roku. Koszykówka z najlepszą grafiką.



Tomb Raider - Setki przeciwników, tysiące lokacji, pełna swoboda ruchu, tygodnie nieprzerwanej gry.

VIGILANTE 8 - następca Twisted Metal II jednak znacznie lepszy - totalna rozwałka!

TOTAL DRIVIN
Dobre wyścigi z muzyką techno w atrakcyjnej cenie.

TOMBI
Bajecznie kolorowa gra zręcznościowa dla wszystkich.

SPICE WORLD - dziewczyny ze Spice Girls będą tańczyć jak im zagrasz.

ROAD RASH 3D - wyścigi motocykli. Twoja wspaniała maszyna i łańcuch w dłoni zapewni Ci zwycięstwo!

TOMMI MAKINEN RALLY
Realistyczna grafika, realistyczne zachowanie samochodu, opcja Dual Shock.

SUPEROFERTA **GRAN TURISMO + DUAL SHOCK** TYLKO **299 zł**

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

SONY PLAYSTATION

PRZESYŁKA GRATIS

PANZER GENERAL II
Wszystkie kampanie z okresu II Wojny Światowej.
Platynowa cena!

MDK + soundtrack - niesamowicie szybka i wciągająca zabawa w ratowanie Świata przed obcymi. Kilkanaście rodzajów broni, opcja snajperska.

Akcesoria do PSX	
Konsola PlayStation	549 zł
Konsola PSX + Dual Shock	599 zł
Kabel RF	59 zł
Kabel Euro Scart	45 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	99 zł
Karta pamięci 120 bloków	119 zł
Dual Shock	139 zł
Dual Shock Bushido	169 zł
Pad SONY	99 zł
Pad MAX	99 zł
Mysz SONY	139 zł
Mysz Bushido	99 zł
Actua Soccer 2	190 zł
Adidas Power Soccer '98	199 zł
Ace Combat 2	195 zł
Alien Trilogy platinium	109 zł
Alundra	199 zł
Ark of Time	119 zł
Auto Destruct	189 zł
Batman And Robin	199 zł
Bloody Roar	195 zł
Bomberman World	189 zł
Breath of Fire 3	219 zł
Broken Helix	199 zł
Bushido Blade	190 zł
Bust A Move 2 platinium	109 zł
Bust A Move 3DX	149 zł
Castlevania	195 zł
Colony Wars	119 zł
Collin McRae Rally	199 zł
Command & Conquer	115 zł
Com. & Conquer Red Alert	229 zł
C&C 2 (dodatkowe misie)	219 zł
Constructor	199 zł
Coolboarders 2	195 zł
Crash Bandicoot platinium	109 zł
Crash Bandicoot 2	195 zł
Croc	190 zł
Destruction Derby 2 plat.	109 zł
Deathtrap Dungeon	199 zł
Death or Alive	195 zł
Diablo	195 zł
Die Hard Trilogy platinium	115 zł
Duke Nukem	179 zł
Duke Nukem Time To Kill	195 zł
Dynasty Warrior	149 zł
Extreme Snow Brake	179 zł
Felony 11-79	195 zł
Fifa 98 Road to World Cup	209 zł
Fifa 98 World Cup	149 zł
Fighting Force	189 zł
Final Fantasy VII	219 zł
Fluid	199 zł
Forsaken	189 zł
Formula 1 Edition 97	119 zł
Gex 3D	129 zł
Golden Goal 98	195 zł
G-Police	195 zł
Grand Theft Auto	195 zł
Gran Turismo	195 zł
Heart of Darkness	205 zł
Herc's Adventures	195 zł
Hercules	195 zł
I.S.S. '98	199 zł
I.S.S. Pro platinium	115 zł
Indy Car 500	190 zł
Jet Rider 2	199 zł
Judge Dredd	195 zł
Jurassic Park	179 zł
Klonoa	199 zł
Lucky Luke	199 zł
Maximum Force	195 zł
Man in Black	190 zł
MDK + soundtrack	129 zł
Medievil	209 zł
Micro Mach. V3 platinium	109 zł
Mortal Kombat Mythologies	199 zł
Mortal Kombat 4	289 zł
M.K.T. platinium	115 zł
Moto Racer	190 zł
Moto Racer 2	199 zł
Motor Mash	190 zł
Nagano 98	179 zł
NBA Live 98	199 zł
NBA Pro 98	189 zł
Need for Speed 3	199 zł
Newman Haas	199 zł
NHL Brakeaway 98	195 zł
Nightmare Creatures	190 zł
Oddworld: Abe's Oddysee	149 zł
One	119 zł
Pandemonium platinium	109 zł
Pandemonium 2	119 zł
Panzer General 2	129 zł
Pitfall 3D	195 zł
Point Blank	179 zł
Point Blank + G-Con	335 zł
Porsche Chellenge plat.	109 zł
Poy-Poy	169 zł
Premier Manager '98	209 zł
Rayman platinium	109 zł
Resident Evil 2	219 zł
Resident Evil Director's Cut	190 zł
Riven	249 zł
Road Rush 3D	195 zł
Road Rush platinium	109 zł
Skull Monkeys	190 zł
Shadow Master	99 zł
Soul Blade platinium	115 zł
Spawn	195 zł
Spice World	149 zł
Spyro The Dragon	199 zł
Street Fighter Collection	199 zł
Super Match Soccer	179 zł
Suikoden	149 zł
Tenchu	209 zł
Tekken 2 platinium	115 zł
Tekken 3	209 zł
Test Drive 4	199 zł
Time Crisis + G-Con PSX	315 zł
Toca Turning Car platinum	115 zł
Tomb Rider platinium	115 zł
Tomb Raider 2	195 zł
Tombi	199 zł
Tommy Makinen Rally	149 zł
Total Drivin	99 zł
Total NBA 98	115 zł
Transport Tycoon	195 zł
Treasure of the Deep	195 zł
True Pinball platinium	109 zł
Theme Hospital	190 zł
Vigilante 8	199 zł
V Rally (Dual Shock) Plat.	115 zł
Viper	195 zł
Warcraft 2	129 zł
Wargames	199 zł
Warhammer Dark Omen	199 zł
Wipeout 2097	115 zł
WWF Warzone	199 zł

inne ..... informacja tel.

PRZESYŁKA GRATIS

NINTENDO 64

QUAKE - hit z PC w końcu na N64. Lepsza jakość, świetne efekty czyli to co daje NINTENDO.

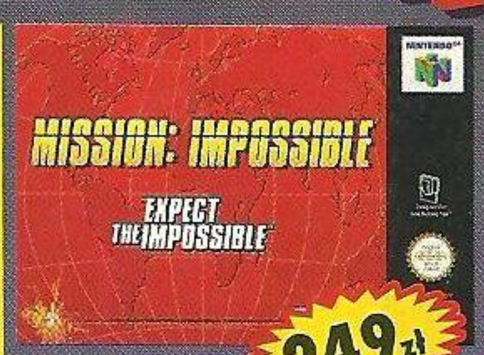
OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

BANJO-KAZOOIE - rewelacyjna gra przygodowa, wspaniała grafika 3D. Bezapelacyjnie - HIT!

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

Super Star Soccer '98 - kontynuacja najlepszej piłki nożnej na wszystkich konsolach.
Rewelacyjna cena!

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



MISSION IMPOSSIBLE - nejlepsi tajni agenci mają najlepsze wyposarzenie i bardzo ekscytujące życie. Dołącz do szpiegowskiej elity. Rewelacyjne efekty, sceny znane z filmu.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

WWF War Zone
- kilkanaście autentycznych postaci, kilkadziesiąt ciosów.
Od dwóch miesięcy Nr 1 w USA!

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

Konsola N64	549 zł
Memory Card 64	79 zł
Pad oryginalny N64	119 zł
Rumble Pack oryginalny N64	89 zł
Aero Fighters Assult	249 zł
Banjo - Kazooie	229 zł
Bio Freaks	289 zł
Blast Corps	229 zł
BomberMan	229 zł
Bust-A-Move 2	199 zł
Cameleon Twist	199 zł
Chopper Attack	289 zł
Cly Fighter	199 zł
Crusin World	229 zł
Dark Rift	289 zł
Diddy Kong Racing	229 zł
Doom 64	279 zł
Dual Heroes	259 zł
Duke Nukem 64	299 zł
Extreme G	199 zł
F1 Pole Position	265 zł
F 1 World Grand Prix	249 zł
Fifa 98 Road to World Cup	285 zł
Fifa 98 World Cup	299 zł
Fifa 64	199 zł
Fighters Destiny	289 zł
Forsaken	289 zł
Golden Eye 007	265 zł
GT 64	249 zł
Iggy's Racking Ball	249 zł
Int. Superstar Soccer 64	275 zł
Killer Instict Gold	249 zł
Lamborgini	289 zł
Lylat Wars + Rumble Pack	275 zł
Mace The Dark Age	249 zł
Mario Kart	199 zł
Mischief Makers	229 zł
Mission Impossible	249 zł
Mortal Kombat Trilogy	289 zł
Mortal Kombat 4	299 zł
MRC	279 zł
Mistical Ninja	289 zł
Nagano	289 zł
NBA Pro 98	299 zł
NBA Hang Time	269 zł
NBA Courtside	229 zł
NFL Quaterback Club 98	279 zł
Off Road Chellenge	289 zł
Olimpic Hockey 98	289 zł
Pilot Wings	229 zł
Quake	269 zł
Rampage World Tour	279 zł
Robotron	269 zł
SanFrancisco RUSH	249 zł
SnowBoard 1080°	299 zł
SnowBoard Kids	239 zł
Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł
Sub Zero MK Mythologies	249 zł
Super Star Soccer '98	229 zł
Super Mario 64	199 zł
Tetris	249 zł
Top Gear Rally	249 zł
Turok	249 zł
Vetrix	249 zł
Virtual Chess 64	279 zł
War Gods	279 zł
Wave Racer	149 zł *
Wetrix	229 zł
Wayne Gretzky 3D Hockey	285 zł
Waialae Country Golf	279 zł
WCW vs the World	289 zł
WWF War Zone	259 zł
Yoshi Story	219 zł

inne ..... informacja telefoniczna

SUPEROFERTA

Super Star Soccer '98 (N64)

TYLKO 229 zł

* Oferta ograniczona

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

NEO PLUS

nr 03 październik 98
(03/98)
issn 1505-8204

Redaguje zespół
Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Górecki *[red. nacz.]*
Miłosz
Krzysztof Papliński
[z-ca red. nacz.]
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia i proofing
ArtGraph

Zaplecze techniczne
Feliks Cybulski

Druk
PPW UNIPROM SA
Warszawa, ul. Mińska 67/69

Adres do korespondencji
NEO PLUS
Skrytka Pocztowa 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
redakcja@neo-plus.w.pl
gulash@pcssuck.com

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

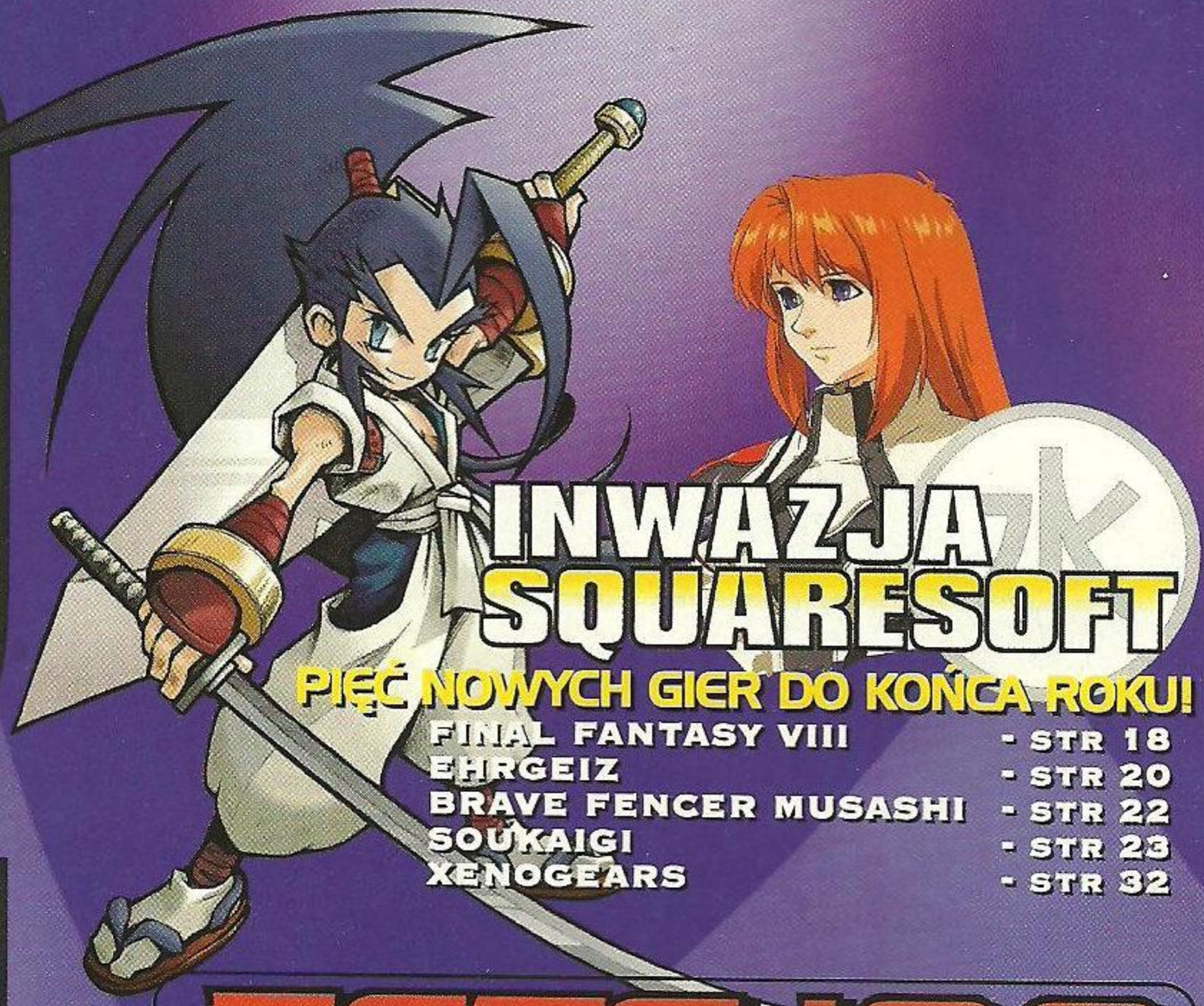
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach być kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku ich publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetings and Fucks:
Pozdrawiamy ekipę, dzięki której clubbing istnieje także w Warszawie.
Do lamerów recenzujących alphy - dobra robota, dziady.

BEGIN_

Na szczęście konsole nie odlatują na wakacje do ciepłych krajów, więc nie musimy przekonywać Was o wyższości takiej rozrywki nad, powiedzmy, hodowaniem bocianów. Pomyślcie tylko o tych biednych ludziach, którzy ze łzami w oczach żegnają swoich czerwononogich przyjaciół, średnio sie tym przejmujących zresztą. A konsole? Czarne, szare, czerwone i niebieskie - wszystkie przez cały rok, dwadzieścia cztery na dobę czekają tylko na Was. I odlecą tylko i wyłącznie w kierunku, który podyktuje im wsunięta płytka bądź cart. A Wy razem z nią. I trzecim N+, oczywiście. Prawda?

Gulash



INWAZJA SQUARESOFT

PIĘĆ NOWYCH GIER DO KOŃCA ROKU!

FINAL FANTASY VIII - STR 18
EHRGEIZ - STR 20
BRAVE FENCER MUSASHI - STR 22
SOUKAIGI - STR 23
XENOGEARS - STR 32

ECTS '98

Czyli największa impreza traktująca o grach video w Europie. Nie mogło nas tam zabraknąć. Pełny raport - str 12

KTRH!

KOBIETY SĄ... WYMAGAJĄCE!

czyli cała prawda o grających dziewczynach

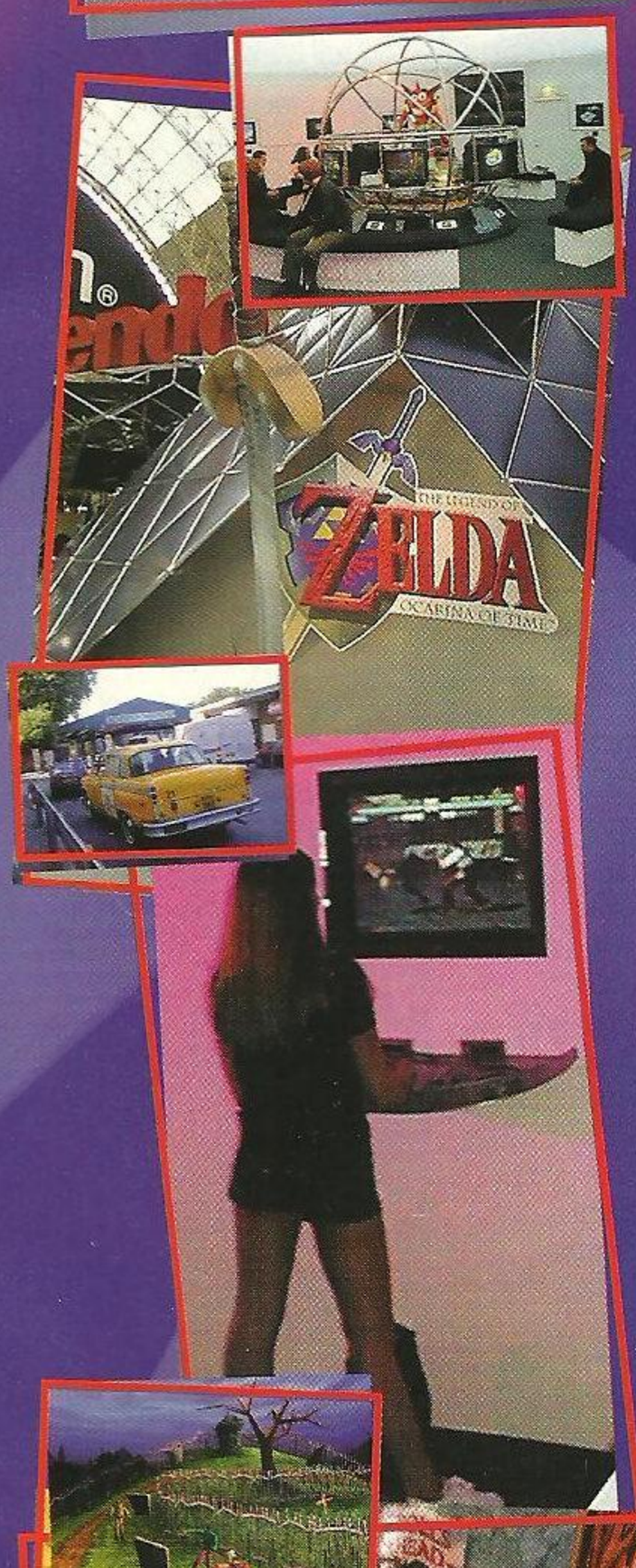
Sześć grających pań odpowiada na nasze pytania - str 34

MEDIEVIL

ouch, Danny boy...

Jedna z najlepszych gier na PlayStation wreszcie trafiła na półki sklepów. Sprawdź dlaczego tak ją wychwalamy...

Recenzja - str 48
Wywiad z autorami - str 74



news

NEWS 06
ECTS '98 12

zapowiedzi

BRAVE FENCER MUSASHI 22
EHRGEIZ 20
FINAL FANTASY VIII 18
LIBERO GRANDE 33
METAL GEAR SOLID 30
THRILL KILL 24
WIPEOUT 64 28
XENOGEARS 32

importy

COWBOY BEBOP 26
ENIGMA 29
POY POY 2 29
SOUKAIGI 23
TRAP GUNNER 30

recenzje

ASSAULT 47
AZURE DREAMS 67
BATMAN & ROBIN 66
BEACH VOLLEY HEROES 51
C&C: RED ALERT RETALIATION 68
F1 WORLD GRAND PRIX 55
FIFTH ELEMENT 61
FRENZY! 54
FUTURE COP: LAPD 64
GRANSTREAM SAGA 69
IGGY'S RECKIN' BALLS 57
ISS PRO '98 50
MEDIEVIL 48
MOTO RACER 2 56
PET IN TV 60
PHAT AIR SNOWBOARDING 54
SPYRO THE DRAGON 58
TENCHU 62
WWF WARZONE 52

help!

WWF WARZONE 72
TENCHU 73
TIPS & TRICKS 80

redakcja

FAQ 82
GAMEBOY ZONE 70
GAWĘDY PO FAI 76
HARD STUFF 10
N(E)O COMMENTS 75
PRENUMERATA 77
MEDIEVIL: WYWIAD 74
SQUAREWARE 78

Trash.it.to.me

RESIDENT EVIL 1 & 2 SPECIAL EDITION!

Już niedługo Capcom wprowadzi do sprzedaży specjalne wersje swoich multisellerów. Pierwszy RESIDENT EVIL zostanie wzbogacony o obsługę joypada Dual Shock i... to chyba wszystko, ponieważ ukazała się już wersja Director's Cut nosząca ślady zmian. Będzie to doskonała okazja dla Capcom do wrzucenia swojej pierwszej gry do platynowej kolekcji, z odpowiednio niską ceną. RESIDENT EVIL 2 także otrzyma w prezencie przyjemne wibracje joypada, ale także i nowe tryby gry - Extreme Battle i Survival,naturalnie dostępne dopiero po zwyczajnym ukończeniu gry. Grywalne będą dodatkowe postacie - Ada Wong i Chris Redfield ze S.T.A.R.S. (yes!), które możecie podziwiać na screenach obok. Nie wiemy jak was, ale załogę n+ polityka Capcom zaczyna najzwyczajniej w świecie drażnić, irytować i zastanawiać. Ile można przycinać ciągle na tych samych grach?! CHCEMY_NOWYCH_GIER_A_NIE_NOWYCH_WERSJI!

N64 CAPTURE CART

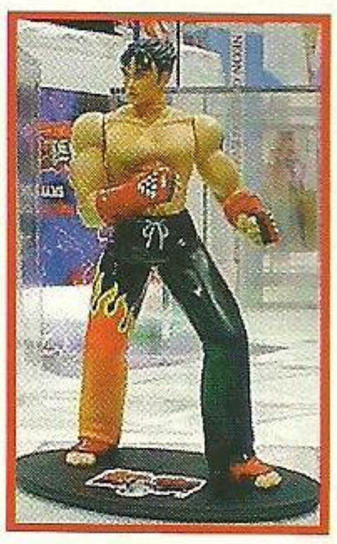
Po GameBoy'u czas na N64. Pod koniec roku w Japonii pojawi się specjalny pakiet dla Nintendo 64 przeznaczony do chwytania obrazu z TV, kamery czy aparatu cyfrowego i zabawy ze zdobytymi w ten sposób obrazkami w specjalnie przygotowanym programie graficznym. Zdjęcia można będzie zapisywać, a z nadejściem 64DD także i wymieniać się nimi ze znajomymi. Ani słowa na temat premiery urządzenia w Europie.

64DD : BĘDZIE!

Ostatnie słowo prosto od Nintendo: napęd magneto-optyczny 64DD dla N64 pojawi się w japońskich sklepach w czerwcu 1999 roku. Osoby, które zakupią urządzenie będą mogły ściągać przez modem upgrade'y do gier (poziomy, postacie), albo też przegrywać je przy pomocy terminali w specjalnych stoiskach ustawionych w sklepach z grami. Dalej nie wiemy, czy modem będzie częścią 64DD.

TOYZ FOR BOYZ 2 - POWRÓT ZABAWEK

Z prawdziwą złością, zazdrością i zawiścią informujemy naszych drogich czytelników, że w USA ukazała się właśnie nowa edycja figurek postaci z TEKKEN 3, a także wznowienie najpopularniejszej serii postaci z gier Nintendo. Na zdjęciach od lewej: Paul Phoenix, Jin Kazama (jest nawet w swoich superanckich portkach!) oraz Yoshi, Bowser i Mario. Jak najbardziej jesteśmy patriotami.



Z KLONA NA KONSOLE

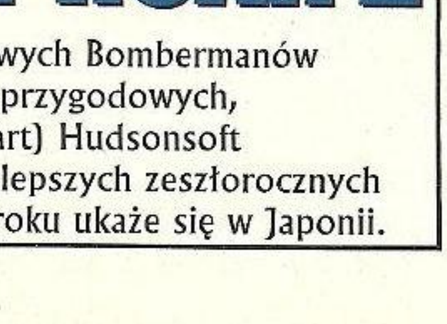
Niektóre gry na PeCeta naprawdę warte są uwagi, szczególnie, że prędzej czy później pojawią sie także i na naszych konsolach. Ludzie mówią, że autorzy COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES są przekonani, że mimo ograniczeń pamięci uda im się skonwertować grę na PlayStation, co bardzo podoba sie firmie Eidos - wydawcy przyszłego hitu. Z kolei wbrew wcześniejszym zapowiedziom ostatni hit ze stajni Blizzard - STARCRAFT - pojawi się tylko i wyłącznie na Nintendo 64 i będzie mieć zaimplementowany tryb multiplayer. Panowie, róbcie - byle solidnie!

COMMANDOS na PSX!

STARCRAFT na N64!

DUNGEON KEEPER 2

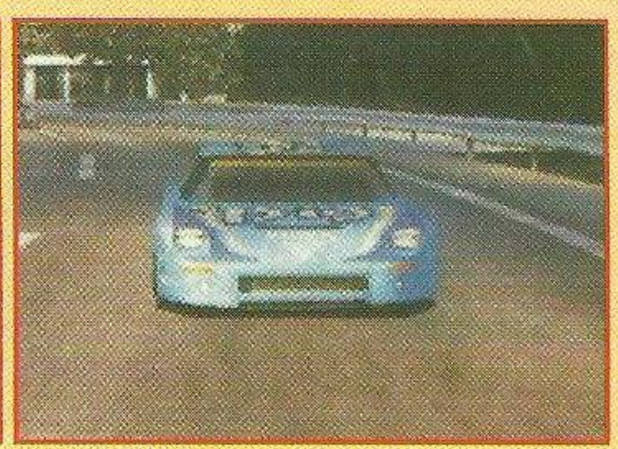
To nie pomyłka - kontynuacja jednego z najbardziej kasowych hitów na PC w zeszłym roku jest opracowywana jednocześnie na PC, jak i na PlayStation! Na dowód mamy trzy screeny z działającego już na grajstacji engine'u gry, w tej chwili trwają już prace wykańczające i być może gra będzie gotowa jeszcze przed nowym rokiem. Z efektami świetlnymi, z których słynie PlayStation, zaimplementowaną obsługą myszki i trybem multiplayer DUNGEON KEEPER 2 na pewno okaże się łakomym kąskiem dla wszystkich graczy spragnionych strategii czasu rzeczywistego.



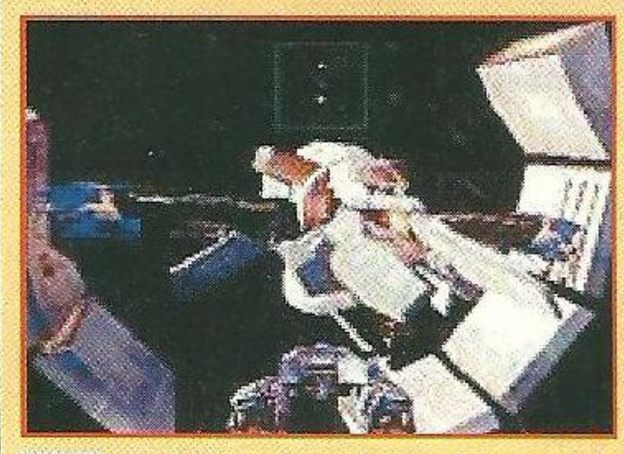
BLOODY ROAR 2

Oprócz miliona nowych Bombermanów (platformowych, przygodowych, jeżdżonych, strzelanych i RPG - nie, to nie żart) Hudsonsoft zapowiedział także kontynuację jednego z najlepszych zeszłorocznych mordobić. BLOODY ROAR 2 jeszcze w tym roku ukaże się w Japonii.

NAMCO POKAZUJE NOWE GRY!



Wprawdzie na razie tylko w Japonii, ale stamtąd do Polski jest już tylko kroczek. Na początek **RIDGE RACER TYPE 4** - zapowiadana kontynuacja najpopularniejszej serii wyścigowej na PSX. Gra swym zręcznościowym charakterem ma powrócić do korzeni serii - w ukończonym dziele znajdzie się blisko 300 wariantów kilkudziesięciu samochodów (jak w GRAN TURISMO), a także 8 tras. Niestety już wiadomo, że nie będzie oryginalnych modeli wozów. Zamiast pompować kasę w licencję Namco stawia na miodność...



Drugim tytułem, który Namco planuje wydać w Japonii jeszcze w tym roku, będzie **STAR IXIOM** - tajemniczy shooter, o którym wspominaliśmy w poprzednim numerze. Jest to kontynuacja STARBLADE ALPHA - jednej z pierwszych gier, jakie Namco wydało na PlayStation - prerenderowanego shootera, czyli po Polsku najzwyklejszego w świecie celowniczka. Ponieważ takie gry charakteryzują się niewielkim stopniem interakcji ze strony gracza, Namco zapowiada masę dodatkowych atrakcji. Zobaczymy, co z tego wyniknie.

C3 RACING & LE MANS

Zespół Eutechnyx, autorzy dobrego GRAND TOUR RACING '98, pracuje obecnie nad dwoma nowymi wyścigami zatytułowanymi C3 RACING: CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP oraz LE MANS GT RACING. Pierwszy tytuł, C3 RACING będzie pozycją bardziej zręcznościową, z grafiką w wysokiej rozdzielczości, atrakcyjnymi wizualnie kraksami oraz systemem zniszczeń samochodu, który będzie zależny od siły (prędkości) uderzenia. Z kolei LE MANS GT RACING będzie w pełni licencjonowanym symulatorem 24-godzinnego wyścigu LE MANS z opcją Endurance, w której wyścig naprawdę trwa 24 godziny! Ciekawe, czy ktokolwiek na świecie zdecyduje się na tak ostrą jazdę...

CAR CONSTRUCTORS RACING.

LE MANS GT RACING.

KICKFLIP

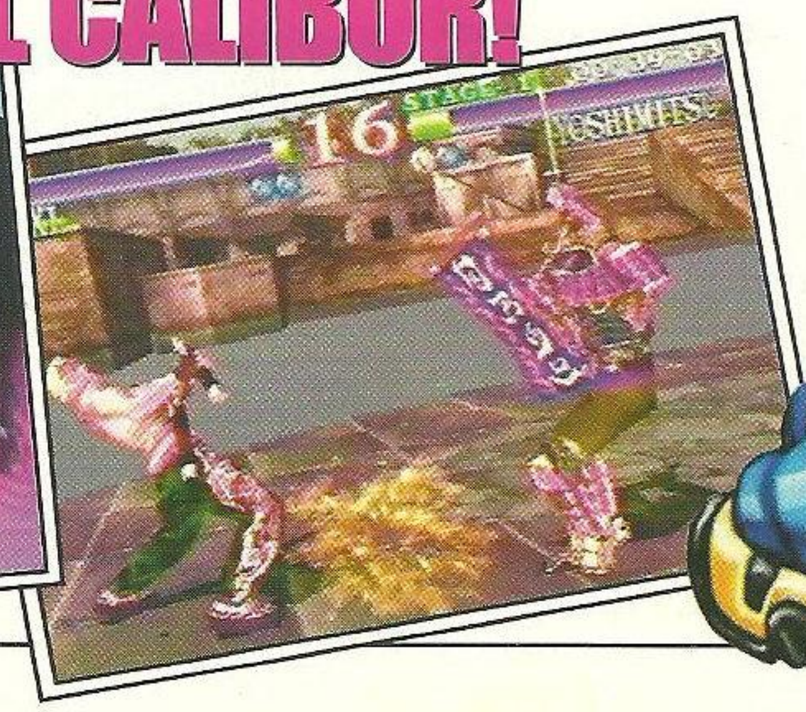
Ponieważ zajawka STREET BOARDERS zwróciła waszą uwagę, mamy jeszcze jednego newsa na temat skate'owej gry. 989 Studios pracuje nad kontynuacją gier ESPN EXTREME GAMES i 2XTREME - będą trzy rodzaje kółek - deck, rolki i bmx. 12 zawodników, 22 trasy, 3 turnieje i 5 lokacji, z których każda będzie najeżona skrótami i secretami. Będzie także mnóstwo trików, za które dostanie się cenne pieniążki (na rozbudowę sprzętu). Termin - marzec 99.

NOWE CENY PSX

Tak jest, Sony obniżyło cenę PlayStation, także na terenie naszego kraju. Od 1 września 1998 konsola wraz z pakowanym do pudła joypadem Dual Shock powinna kosztować 599 zł (było 699), a zestaw promocyjny z padem i grą - 549 (było 659). Marzą nam się jeszcze nowe gry po 109 - jak TOTAL NBA 98...

YOSHIMITSU W SOUL CALIBUR!

Yoshi jest jedną z dodatkowych postaci w najnowszym mordobiciu Namco. Pojawił się dopiero niedawno, dzięki opcji Time Release, która uwalnia co miesiąc nową postać. Who's next? Może Heihachi albo Kazuya?!



CAPCOM SUCKS!?

Okay, może za ostro powiedziane, ale jak inaczej nazwać to, co wyprawia ostatnio ta firma? Nie dość, że wypuszcza dwa nowe/stare RE, to jeszcze przygotowuje kolejnego fightera 2D z przeznaczeniem na automaty o tak beznadziejnym tytule, że wymawiamy go ze wstydem: JOJO'S BIZZARE ADVENTURES, czyli "wykręcone przygody Joja". Sam główny bohater, czyli tytułowy "Jojo" jest postacią z wielu komiksów i filmów animowanych. Patrząc na te screeny nie możemy powstrzymać rozczarowania... W międzyczasie Capcom zapowiedział STREET FIGHTER ALPHA 3 na PSX - jeszcze w tym roku w Japonii.

JET FORCE GEMINI

Tak nazywać się będzie najnowsza gra ultrazdolnych developerów z Rareware (BANJO-KAZOOIE, GOLDENEYE 007) na Nintendo 64. Tym razem europejski team pragnie stworzyć szybką i nowoczesną strzelaninę, naturalnie nie pozbawioną właściwego im poczucia humoru. Obiecują też wybuchy, gigantyczne i przepiękne wybuchy. BANJO-KAZOOIE udowodnił, jak wiele można wycisnąć z Nintendo - a zatem czekamy zacierając ręce!

KONTRA E.A. SPORTS

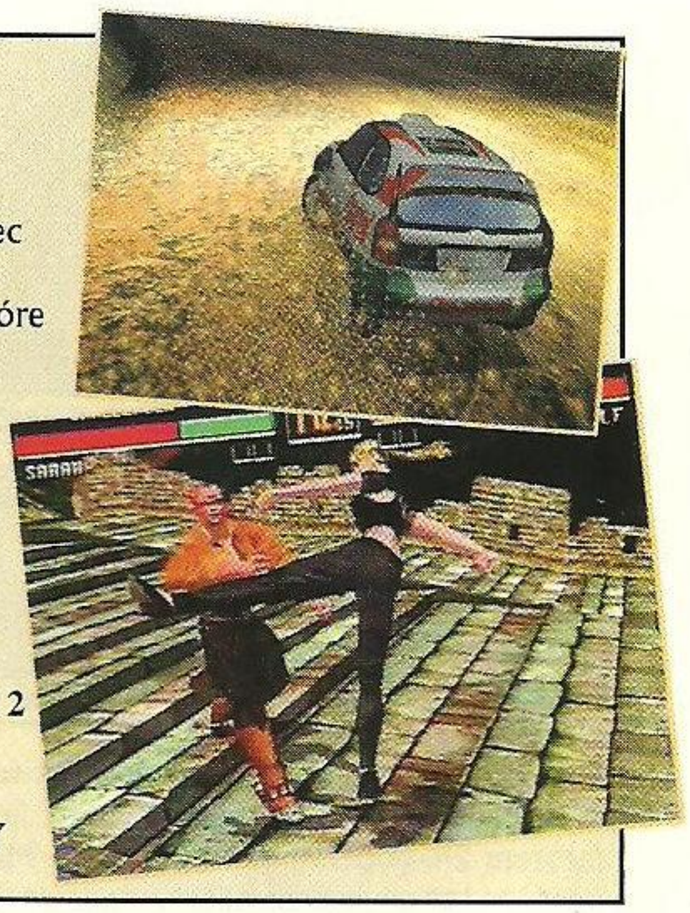
EA Sports przygotowuje się do wydania swojej linii gier sportowych opatrzonych cyferką '99, z których najbardziej interesują nas FIFA SOCCER '99, NBA LIVE 99 oraz NHL '99. Pozycje takie jak MADDEN '99 (amerykański futbol) i TIGER WOODS '99 (czyli golf z młodym czarnoskórym tygrysem) prawdopodobnie nie znajdą w naszym kraju nabywców. Warto zauważyć, że zarówno piłka nożna, basket jak i hokej pojawią się na PlayStation i na N64!
E.A.Sports przygotowuje się na wydanie nowej serii wrzucając starsze tytuły - opatrzone cyferką '98 - do platynowej serii, co okaże się nie lada gratką dla kolekcjonerów. Najpierw basket - w tym roku za model do motion capture posłużył zawodnik Boston Celtics, Antoine Walker. Gra ma pracować w podwyższonej rozdzielczości, zaś gracze będą się ruszać bardziej realistycznie. Z kolei FIFA SOCCER '99 to powrót do starego systemu - ponad 250 drużyn, nowe nazwiska. Dumą E.A. SPORTS jest nowy system cieniowania zawodników oraz (jak zwykle) urealistyczniona animacja. Paradoksalnie, o NHL '99 wiemy najmniej - tylko to, że ukaże się jako pierwszy w serii. Zaraz za nim będzie NBA, a na końcu FIFA. Według naszych danych pierwsza gra powinna pojawić się na początku października, reszta zaś do końca listopada.

SEGA: KONWERSJE i JAMMA

Na Dreamcast'owym froncie aż huczy od plotek. Jedna z nich mówi, że według najnowszej polityki koncernu Sega wszystkie konwersje z automatów mają być specjalnie rozbudowane tak, aby zapewnić kupującemu je graczowi przedłużony czas rozgrywki. Na przykład SEGA RALLY 2 oprócz wszystkich arcade'owych opcji i tych kilku tras ma posiadać specjalną opcję Challenge, w której znajdzie się aż 40 napisanych specjalnie dla potrzeb domowej konwersji tras! Natomiast konwersja VIRTUA FIGHTER 3 prawdopodobnie będzie nazwana 3.5, a to z uwagi na specjalny tryb Team Battle Mode, w którym gracza wybierają po trzech zawodników do drużyny. Będą nowe ciosy, zaś cała gra ulegnie kosmetycznym (w stosunku do automatu) zmianom.
Sega bardzo poważnie myśli też o trybie multiplayer, w którym walki byłyby rozgrywane za pomocą wbudowanego modemu! Ooooch, nie możemy się już doczekać!!!

Z innej beczki: pod koniec września odbędą się w Japonii targi JAMMA, które są wystawą najnowszych automatów. Oto pełny line-up, który zaprezentuje Sega:

DAYTONA USA 2
DIRT DEVILS
GUNBLADE NY 2
HOUSE OF THE DEAD 2
OCEAN HUNTER
SPIKEOUT
STAR WARS TRILOGY



UBI i DREAMCAST?

Tak jest, francuscy developerzy zainwestowali niedawno w DC developer's kit. Pierwsze efekty ich pracy obejrzymy w przyszłym roku wraz z grą MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION, które od zwykłych wyścigów Formula 1 będzie odróżniać unikalny tryb "Retro". Wybierając tę opcję gracz będzie mógł pościgać się oryginalnymi bolidami 1950 roku - prawdziwymi maszynami śmierci, które osiągały zbliżoną do dzisiejszych prędkość, a nie były tak naszpikowane elektroniką. Screeny wyglądają świetnie!

PLAYSTATION 2

Ostatnie plotki na temat drugiego szaraka są dość interesujące. Mówi się, że Sony zamierza storpedować D-Day (20 listopada - premiera Dreamcasta) opublikowaniem specyfikacji technicznej PSX2, lub nawet pierwszych screenów z PSX2. O samej konsoli nadal nic nie wiadomo, krążą jednak plotki, że drugi PSX będzie wyposażony w dwa chipy - jeden zupełnie nowy superprocesor, a drugi stary - pochodzący z pierwszej PlayStation. Efekt? PSX2 kompatybilny ze starymi grami, a nawet UAKTUALNIAJĄCY stare gry, przez dodanie wysokiej rozdzielczości, rozmycia tekstur i innych bajerów. Kolejna plotka wyklucza poprzednią. Podobno Sony ma wykorzystać swoją nowinkę techniczną - napęd MiniDisc HD jako nośnik danych dla PlayStation 2. Mieści się tam 650 MB, dostęp do danych jest o wiele szybszy niż w przypadku CD, a - co najważniejsze - jest to medium zapisywalne.

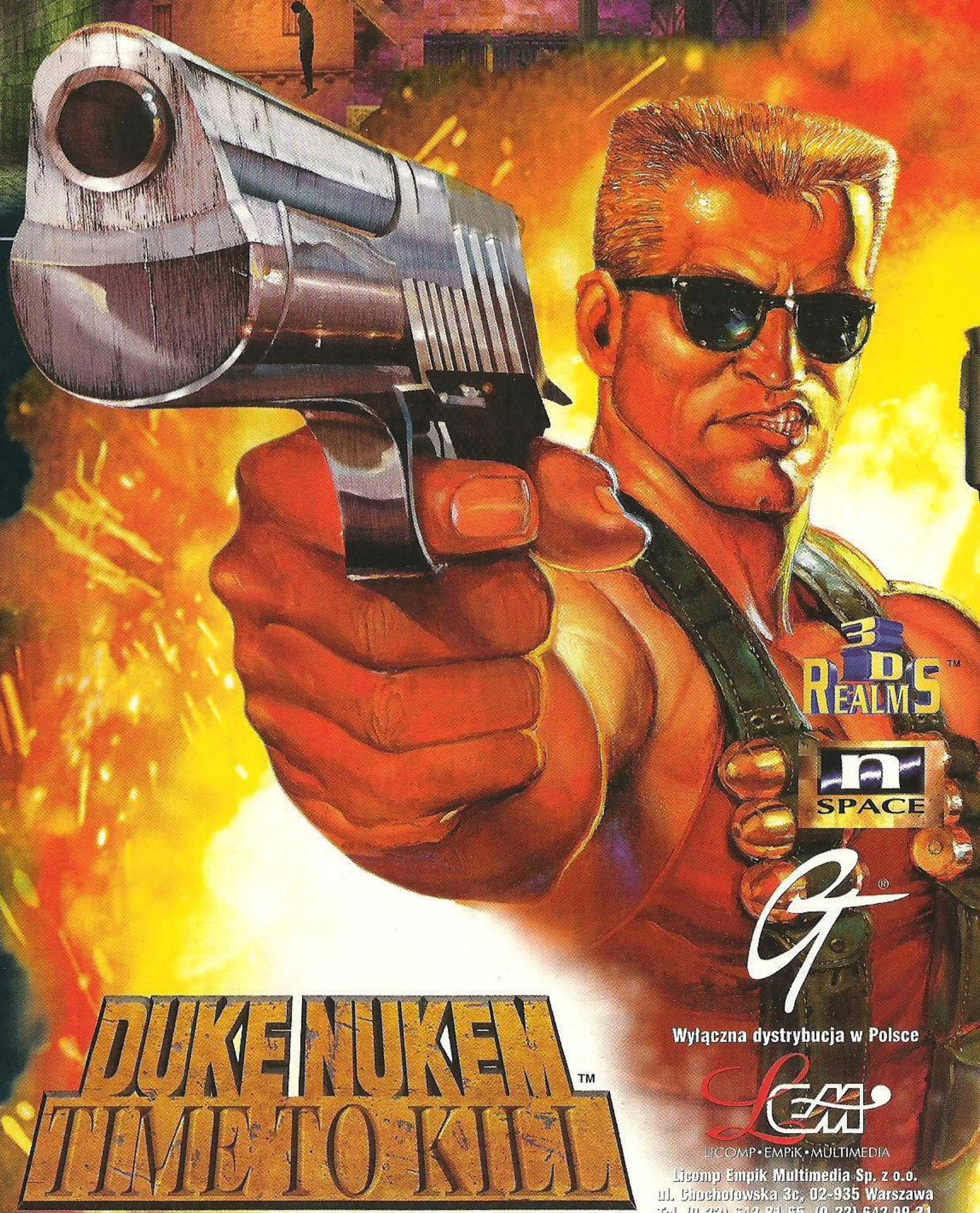
roman empire

medieval era

CZY MASZ CZAS NA ZABIJANIE?

wild west

present day



DUKE NUKEM™ TIME TO KILL

3D REALMS™

n-SPACE

GT®

Wyłączna dystrybucja w Polsce

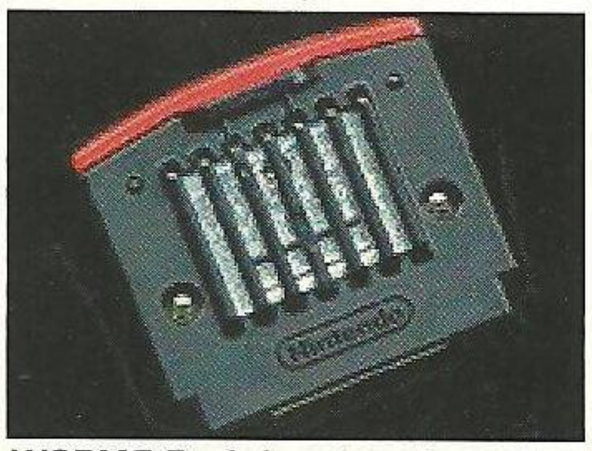
LEM
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
Tel. (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Duke Nukem: Time to Kill ©1998 3D Realms Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Stworzone przez n-space Inc. Wydawca i dystrybutor: GT Interactive Software Corp.
GT™ jest znakiem handlowym a GT Logo® jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp.
n-space i logo n-space są znakami handlowymi n-space Inc. Wszelkie inne znaki handlowe są wyłączną własnością używających je firm.

RAMPACK DO N64

Wreszcie zapadła decyzja na szczycie - już za miesiąc do sklepów trafi rozszerzenie pamięci dla Nintendo 64! Dzięki dodatkowym 4 megabajtom pamięci, gry na 64-bitowej konsoli będą pracować w wysokiej, porównywalnej z PC rozdzielczości - aż do 640x480, można będzie także wykorzystać więcej tekstur i dźwięków. Potwierdzono także, że jeszcze przed końcem roku pojawią się pierwsze cztery produkty, które wykorzystywać będą dobrodziejstwa pack'a. Oto one: TUROK 2 (który w wysokiej rozdzielczości wygląda po prostu miażdżąco), EXTREME-G 2, STAR WARS: ROGUE SQUADRON oraz nieśmiertelna ZELDA 64. Jak najszybciej chcemy się pobawić tym urządzeniem.



WORMS 2 - już pod koniec roku!

1...2...3... SPRZEDANE!

Mamy tu całkiem niezłą kronikę towarzyską, tym razem z fascynującej dziedziny życia wielkich firm. Na początek dość poważna wiadomość - Virgin Interactive bankrutuje! Aby temu zapobiec, firma odsprzedaje swoich developerów (to znaczy odsprzedaje prawa do dystrybuowania ich gier). Westwood - autorzy między innymi COMMAND & CONQUER - zostali kupieni przez Electronic Arts, podczas gdy LucasArts podpisał właśnie dwuletnią umowę na dystrybucję swoich gier z Activision. Nie wiadomo co z grami Capcom i czy w ogóle zobaczymy je jeszcze w Europie?! Mniej więcej w tym samym czasie koncern Eidos wchłonął zdolniachów z Crystal Dynamics (GEX 3D, LEGACY OF KAIN) i przymierza się (...uwaga, uwaga...) do kupna Psygnosis! Niech duzi chłopcy bawią się sami, my chcemy grać!

Kto w takim razie wyda THRILL KILL?

■ TOP 10 - EUROPA - GRY

1.	**TOCA TOURING CAR Platyna**	CodeMasters	PSX
2.	**COLIN MCRAE RALLY**	CodeMasters	PSX
3.	**WWF WARZONE**	Acclaim	PSX/N64
4.	**PREMIER MANAGER '98**	Gremlin	PSX
5.	**GRAN TURISMO**	Sony	PSX
6.	**BANJO-KAZOOIE**	Rareware	N64
7.	**WORLD CUP 98**	EA Sports	PSX
8.	**ISS PRO '98**	Konami	N64
9.	**TOMB RAIDER 2**	Eidos	PSX
10.	**TOMB RAIDER Platyna**	Eidos	PSX

W Europie jest najnudniej na świecie. Znowu dwa TOMB RAIDER'Y wracają na listę, twardo trzymają się GRAN TURISMO i WORLD CUP '98. Platynowa TOCA detronizuje COLINA, a dwie nowości, które dostały się na charts'y to ISS PRO '98 na N64 oraz WWF WARZONE.

■ TOP 10 - JAPONIA - GRY

1.	**BLACK MATRIX**	Nec	SAT
2.	**GUNDAM GENERATION**	Bandai	PSX
3.	**POCKET MONSTER STADIUM**	Nintendo	N64
4.	**PRO YAKKYU '98**	Konami	PSX
5.	**KAWA NO NUSHI**	Pack-in	PSX
6.	**STAR OCEAN 2ND STORY**	Enix	PSX
7.	**XI**	Sony	PSX
8.	**BIOHAZARD 2 dual shock**	Capcom	PSX
9.	**GUNBARL**	Namco	PSX
10.	**ASTRONOKA**	Enix	PSX

Japonia to Japonia i dlatego mamy tu kieszonkowe potwory, baseball, wielkie roboty, grę logiczną i dwa erpegi. Dodatkowo GUNBARL, czyli sequel POINT BLANK oraz wspomniany kilka stron wcześniej RE2 na dual shock'a. Niespodzianką jest pierwsze miejsce gry na Sat'a.

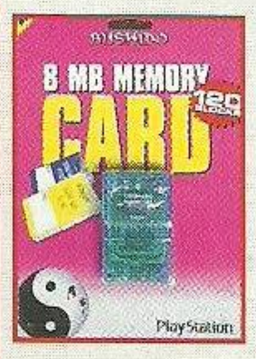
■ TOP 10 - JAPONIA - AUTOMATY

1.	**DAYTONA USA 2**	Sega	Race
2.	**KING OF FIGHTER'S 98**	SNK	Fight
3.	**TIME CRISIS 2**	Namco	Shoot
4.	**STREET FIGHTER ZERO 3**	Capcom	Fight
5.	**SOUL CALIBUR**	Namco	Fight
6.	**SEGA RALLY 2**	Sega	Race
7.	**STREET FIGHTER EX 2**	Capcom	Fight
8.	**VIRTUAL ON 2**	Sega	Fight
9.	**SPACE BOMBER**	Psikyo	Shoot
10.	**BEAT MANIA 2ND MIX**	Konami	Cool!

Co można powiedzieć... czołówka wciąż się nie zmienia, a DAYTONA 2 detronizuje wszystkie fightery 2D i 3D razem wzięte. SOUL CALIBUR pnie się powoli do góry, pojawiła się także BEAT MANIA 2 - świetny symulator dee-jay'a z turntable'ami wbudowanymi w pudło automatu.

HARD stuff

KARTA PAMIĘCI BUSHIDO 8MB

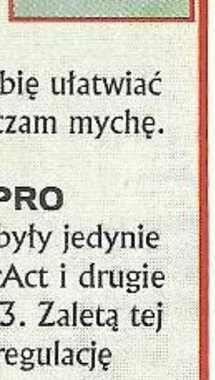


Każdy z graczy gra przynajmniej w kilka gier jednocześnie, save'ując stan gry na swoich kartach pamięci. Wystarczy mieć takie trzy gry jak TEKKEN3, WORLD CUP'98 i DIABLO a okazuje się, że jedna karta nie styka. Trzeba kupić drugą, a to dodatkowy wydatek. Rachunek jest prosty, daje to (przy 2 kartach) 130 zł. Może więc łatwiej jest wydać od razu między 109 zł a 119 zł i zaopatrzyć się w kartę potrafiącą pomieścić tyle bloków co osiem kart zwykłych. Wśród użytkowników panuje opinia, że większe karty często padają. Zasięgnąwszy jednak porady w kilku największych sklepach w kraju okazuje się, że wypadki te są jednostkowe i nie zdarzają się częściej niż to jest w przypadku piętnostoblokówek. Nie ma się co obawiać i śmiało można atakować 120 blokowe "memcardy".

PRZEDŁUŻACZ DO JOYPADA BUSHIDO

Przedłużacz to genialna sprawa jeżeli nie chcesz stracić wzroku. A jak się czują oczy od siedzenia blisko przy telewizorze wie każdy, kto grał w cokolwiek. Kabel Bushido ma długość 2 metrów, co włącznie z kablem od pada zapewnia bezpieczną odległość, od lampy rentgenowskiej, jaką jest kineskop najnowszego nawet telewizora. Kabel Bushido działa również z analogowymi kontrolerami... Więc jeśli nie chcesz oczu moich zguby, przedłużacz do joypada kup mi luby.

MYSZKI BUSHIDO i COMPETITION PRO

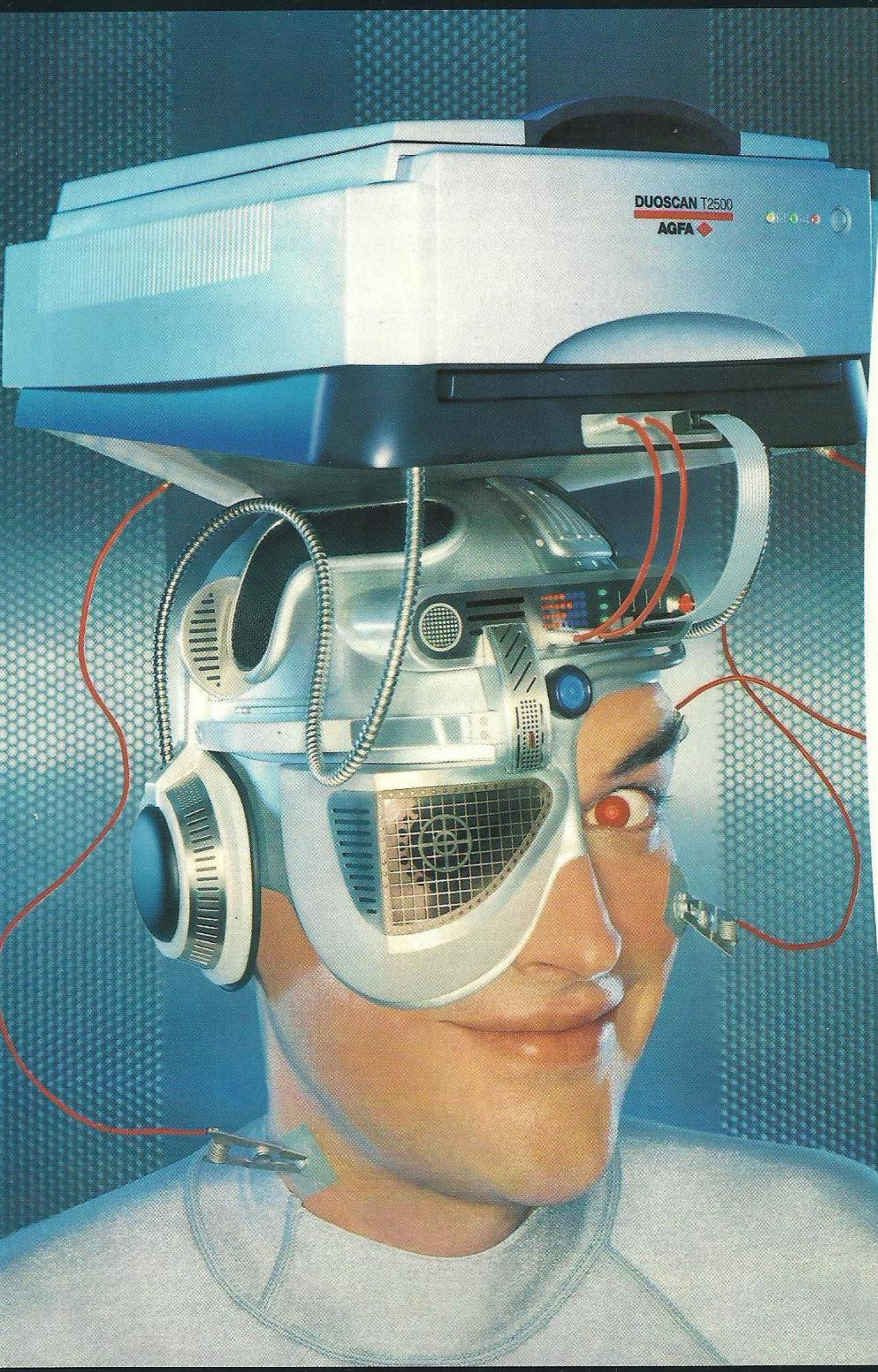


Piszę o tych myszach za jednym razem, ponieważ dokładnie niczym się one od siebie nie różnią, poza nadrukowanymi napisami. Obydwie są fajne bo są tańsze od produktu Sony, a ułatwiają zdecydowanie życie we wszystkich strategiach czasu rzeczywistego tj. WARCRAFT 2 czy RED ALERT. Chociaż widziałem gości, którzy grali w te gry na padzie i wymiatali niewiarygodnie, to ja lubię ułatwiać sobie życie i jak chcę pograć, w którąś z tych gierek, podłączam mychę.

KIEROWNICA MEGA RACING - COMPETITION PRO

Do tej pory na rynku dostępne były jedynie dwa kółka. Jedno V3 firmy InterAct i drugie Top Drive/Top Gear firmy Logic 3. Zaletą tej pierwszej było to, że posiadała regulację wysokości i kątu pochylenia, druga znajdywała odbiorców głównie dzięki gałce do zmiany biegów. MEGA RACING jest bardzo podobna do tej drugiej, dzięki podobnej dźwigience z boku. Przypomina niedostępną u nas kierownicę firmy Mad Catz. W praniu, a może raczej w jeździe MR sprawdza się jednak lepiej. Mimo że posiada dokładnie te same funkcje czyli łącznie osiem przycisków, pad cyfrowy i gałkę (o analogowych pedałach gazu i hamulca nie muszę wspominać) do zmiany biegów, to po prostu znacznie lepiej się nią kręci i przyjemniej zmienia biegi, choć nadal są to tylko dwa mikrostyki. Można też wyregulować stopień natężenia skrętu. Jazda w COLIN'A z widokiem z kabiny zerwała mi beret. Kierownica drga podobnie jak Dual Shock, z którym jest kompatybilna. WOW ! Spokój ! Niestety tylko w GRAN TURISMO i nie jest to niestety wspominany kiedyś force feedback, po prostu coś tam w środku "bzyczy". Kontroler działa jednocześnie z PSX, N64 i Saturnem. Słowa łączę i kończę, Wasz Hard Donosiciel - **Joseph.**

opór jest daremny



Wiesz, że chcesz mieć ostre, pozbawione zniekształceń skany, jakie może zapewnić tylko wyjątkowy, podwójny obiektyw DuoScana. Wiesz, że potrzebna Ci jest technologia Agfy – TwinPlate, abyś mógł ładować materiały transparentne właśnie wtedy, gdy skanujesz grafikę na materiale refleksyjnym. Wiesz, że nie możesz się obyć bez sterowania obrazem gwarantowanym przez oprogramowanie Agfy... Po co więc walczysz ze sobą? Kup DuoScan. Wiesz, że tego chcesz.

TWINPLATE TECHNOLOGY
DUAL LENS TECHNOLOGY

DuoScan T2500 & DuoScan T2000 XL

DuoScan T2500 (z lewej strony): Technologia Twin Plate™ z dwoma stołami skaningowymi do obróbki materiałów refleksyjnych i transparentnych, optyka Dual Lens™, rozdzielczość 2500 x 2500 dpi, 36 bitów, format obu stołów do A4. DuoScan T2000 XL (z prawej strony) taki sam jak poprzedni, z wyjątkiem rozdzielczości 1000 x 1000 dpi oraz formatu do A3 dla materiałów refleksyjnych i do A4 dla materiałów transparentnych.

TWINPLATE TECHNOLOGY

Duoscan & Duoscan T1200

DuoScan (z lewej): Technologia Twin Plate, rozdzielczość 1000 x 2000 dpi, format do A4. DuoScan T1200 (z prawej): taki sam jak poprzedni, z wyjatkiem rozdzielczości 600 x 1200 dpi z opcjonalnym podajnikiem na 10 stron dokumentów.

Oprogramowanie:

FOTOLOOK COLORTUNE caere

Wszystkie skanery są oferowane z programem Agfa FotoLook 3.0 do sterowania kolorem i rozdzielczością obrazu, doskonałego skanowania partii materiałów oraz negatywów, z nowoczesnymi narzędziami do usuwania siatki i wyostrzania, a ponadto z programem Agfa ColorTune do zarządzania kolorem; DuoScan T1200 jest również dostarczany z oprogramowaniem OmniPage LE OCR do rozpoznawania tekstu i Corel PhotoPaint 8.0.

Kompatybilne z MAC i PC.

www.agfa.com.pl

Publish impact AWARDS '98 · MacUser AWARDS Editors' Choice 1996 Winner · PEI · MacUser RATED · score card MacWEEK

DYSTRYBUTORZY: *AKON Warszawa 022/844-5096; BETACOM Warszawa 022/633-3336; EPRINT Łódź 042/6570-038; TECHMEX Bielsko-Biała 033/130-100; OFFICE CENTRE Warszawa 022/863-5349*
DEALERZY: *AGFA Oddz./Wrocław 071/614-501; AKON Warszawa 022/844-5096; APLAND Bielsko-Biała 033/123-642; Katowice 032/256-1905; CORTLAND Katowice 032/253-9756; Poznań 061/861-7837; Warszawa 022/825-9276; CCS Wrocław 071/211-666; DIOS Szczecin 091/439-1127; FOCUS Kraków 012/422-4053; INTER SA Olsztyn 089/539-1307; MAXSOFT Warszawa 022/672-6050; STUDIO PARTNERS Kielce 041/343-0366; PRINT POLAND Bytom 032/282-8118; USE Gdańsk 058/345-3144; ZBROJA Kraków 012/412-0927; SOFT DESIGN Warszawa 022/631-6564; T-MATIC Białystok 085/744-2151*
SKLEP INTERNETOWY: *sklep.cortland.com.pl*

AGFA Sp. z o.o., 01-045 Warszawa, ul. Kolska 3; Tel. 0-22/636–7576, Fax 0-22/838-9203

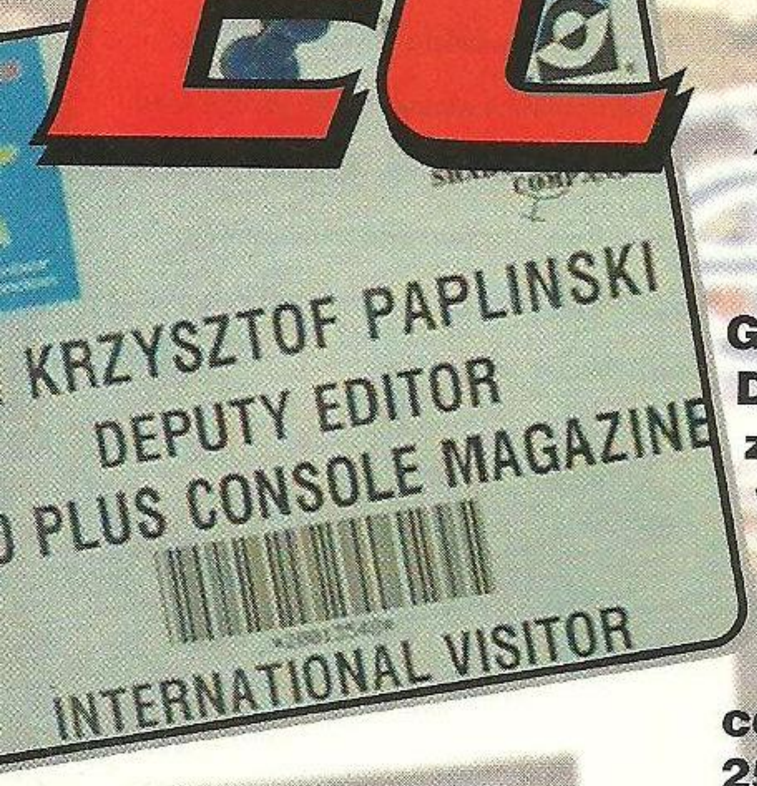
WHAT DO YOU SEE?

AGFA
The complete picture.

ECTS '98

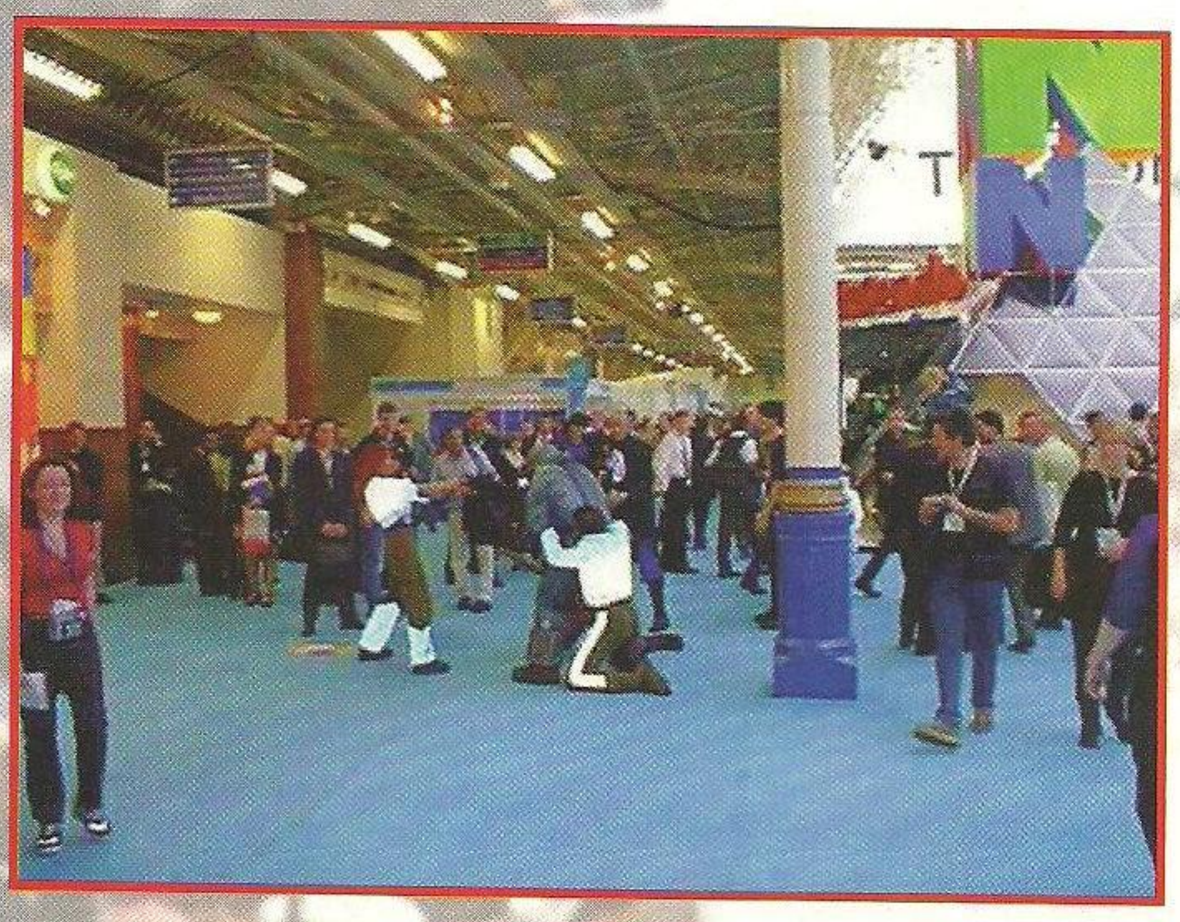
8 - 10 Września, Olympia Hall, Londyn

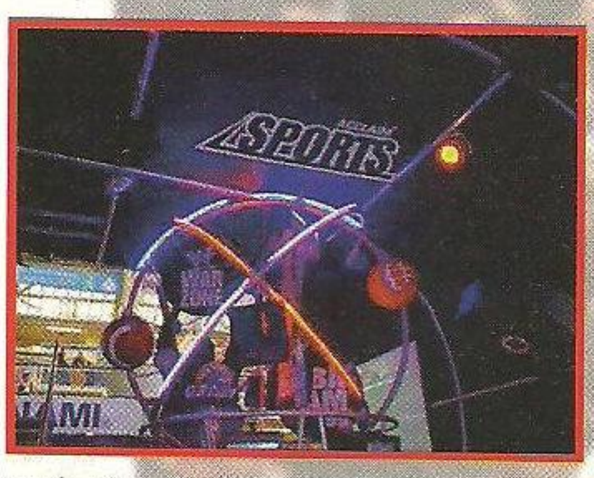
Głodna paszcza Olympia Hall otwiera się dosyć punktualnie. Dziesiątki zegarków właśnie cicho piknęły na rękach zgromadzonych wskazując godzinę dziesiątą, kiedy podwoje wielkiego budynku zaczynają wchłaniać pierwszych dziennikarzy. Jeszcze tylko krótki stop przy wewnętrznych bramkach, uśmiechy obsługi przejeżdżającej czytnikami po identyfikatorach i można wejść w miejsce, za odwiedzenie którego połowa hard core'owych graczy oddałaby niejeden zbędny organ. Albo zapłaciła 25 funtów. Na jedno wychodzi.



Pierwszym co rzuca się w oczy po wejściu przez oklejone reklamami **Konami** drzwi, jest pewien dosyć charakterystyczny pan. Uzbrojony w potężnego vulcana, wymalowany w barwy wojenne Indianin. **Turok**. Ile pieniędzy wydało na ten stand **Acclaim** pozostanie prawdopodobnie tajemnicą. Ale tajemnicą nie jest to, że zobaczy go absolutnie każdy, kto wejdzie do wielkiego gmachu Olympii. Oprócz stoiska **Acclaimu** w oczy rzucają się też też na których wystawia się Konami (dwupiętrowa budowla z kinem na dole i dziewczynami w mundurach dookoła), **Eidos** (z jak zwykle niesamowitymi sztukami), **Nintendo** (wielkie jak stodoła i pełne uśmiechniętych ludzi z obsługi) oraz ... brak **Sony**. Przynajmniej na pierwszy rzut oka. Bo **Sony** nie ma stoiska.

Ma wielką, zatłoczoną i zupełnie własną oddzielną halę. Składającą się z czterech wielkich sal tematycznych (**TEKKEN 3, MEDIEVIL, CRASH BANDICOOT 3 i SPYRO THE DRAGON**), dwóch pomieszczeń recepcyjnych, gdzie obsługa non-stop rozdaje różne rzeczy oraz jednego potężnego telebimu. W salach tematycznych można powymiatać w każdą z poszczególnych gier (w **TEKKENA 3** można się było sprawdzić z goszczącą córką Bruce'a Lee). Jednak po trzech-czterech godzinach przyjemnego zwiedzania kolejnych stoisk w Olympii zaczynał się ból. Prezentowanych gier rzeczywiście było zatrzęsienie. Ale w większości tych samych co w **Atlancie** - na raport z **E3** poświęciliśmy aż 18 stron, w numerze czerwcowym, nie ma więc sensu powtarzać się opisując jeszcze raz to samo. Przejdźmy się po stoiskach firm i obejrzyjmy ich line-up, skupiając się szczególnie na nowościach...





Wchodząc na stoisko **Acclaim** nogi same kierowały się w stronę pierwszej wolnej konsoli. Wystarczyło tylko chwycić pada w ręce, ustawić nieśmiertelność, wszystkie bronie i... zobaczyć co takiego kryje w sobie **TUROK 2**. Można też było rzucić okiem na wersję gry w wysokiej rozdzielczości - bowiem **TUROK** będzie sprzedawany jako gra wykorzystująca rozszerzenie pamięci do Nintendo. Co można powiedzieć - gra wciąż wygląda bardzo pięknie, przeciwnicy są ładniejsi, a bronie.... Do faworytów można zaliczyć miotacz ognia, miotaną piłę tarczową (wracająca posłusznie do ręki) i wyrzutnię ładunków nuklearnych. I kilkanaście innych. Cała reszta gier na tym stoisku pozostawała przez to nieco z tyłu. **SHADOW MAN** ma niezły klimat ale kuleje jeszcze sama miodność, **SOUTH PARK** jest nieco zbyt dziwna jak na mój gust, a **EXTREME-G2** na pierwszy rzut oka przegrywa z **WIPEOUT 64**. Był jeszcze **CONSTRUCTOR**, taki sobie tpp **BLOOD-SHOT**, i kilka rzeczy sportowych. **WWF WARZONE, ALL STAR BASEBALL 99, NFL QUARTERBACK CLUB 99, NHL BREAKAWAY 99, NBA JAM 99**. Wszystkie 99 na Nintendo. I wszystkie dosyć podobne. Wciąż dobrze wygląda **IGGY'S RECKIN' BALLS**. Aha. Nie zapominajmy o Crapmanie i jego Robinie.

Dwie zupełnie nowe PSX-owe gry jakie zaproponowało **ASCII Entertainment**

MEDIASOFT

SONY PLAYSTATION ✷ NINTENDO 64 ✷ PC CD ✷ GAMEBOY ✷ AKCESORIA

URODZINY MEDIASOFT

Przez cały październik mnóstwo atrakcji !!!

99 zł

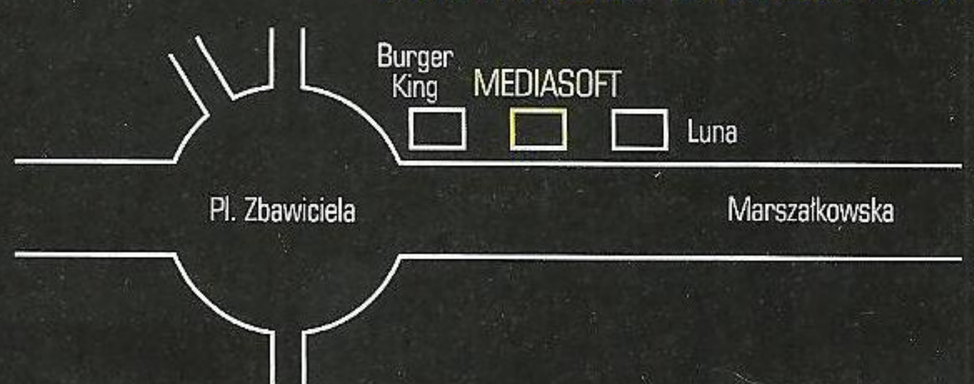
169 zł

219 zł

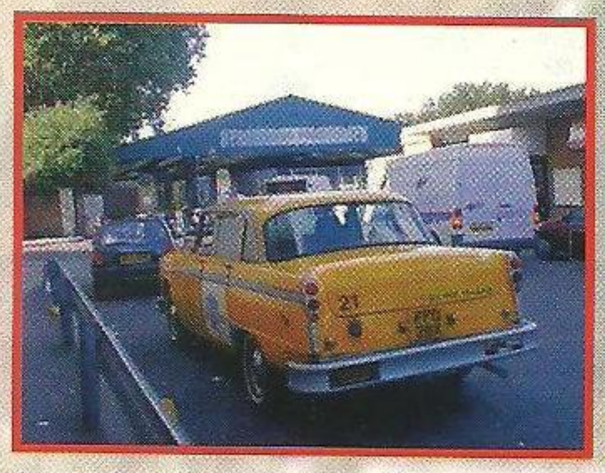
UWAGA! ZESTAW LIMITOWANY

Tekken 3 + koszulka z super logo Tekkena tylko w sklepie MEDIASOFT

MEDIASOFT
ul. Marszałkowska 28, 00-576 Warszawa
tel. (0-22) 628-52-69



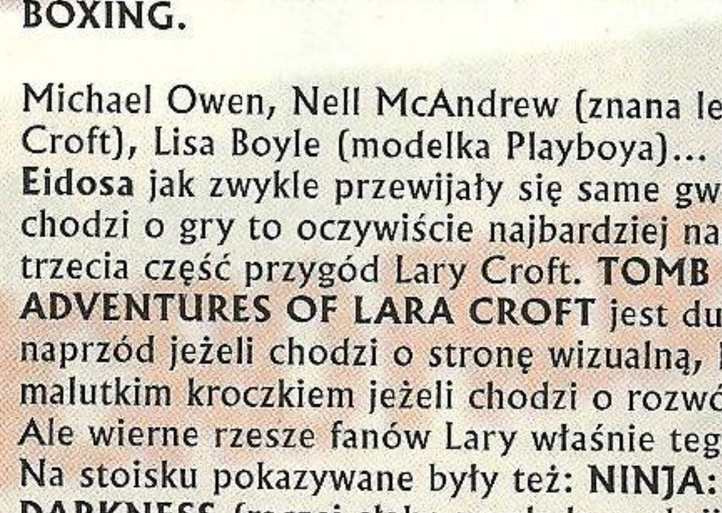
Promocja obowiązuje tylko w sklepie Mediasoft. Podane ceny są cenami ostatecznymi brutto.



➲ **Europe** to **GALERIANS** i **LING RISE.** Pierwsza to trójwymiarowa przygodówka osadzona w pseudocyberpunkowym klimacie. Ciekawym patentem jest walka. Otóż w świecie **GALERIANS** nie ma borni takich jak pistolety, karabiny i wyrzutnie. Są za to moce psioniczne. Aby gracz mógł z nich skorzystać musi odnaleźć np. strzykawkę, władować sobie jej zawartość w szyję i dopiero skorzystać z mocy mózgu. Jak Gary Oldman w "Leonie"... **LING RISE** to platformowy RPG. Hodowanie potworów, walka... Daleki kuzyn **AZURE DREAMS.** Nieźle wyglądały też już znane tytuły - **RISING ZAN - THE SAMURAI GUNMAN** (Tenchu style) i **MASTER OF MONSTERS - DISCIPLES OF GAIA.**

Codemasters postawiło na **COLIN McRAE RALLY.** Większą powierzchnię stoiska zajmowało naturalnych rozmiarów Subaru. Można było zagrać w **COLINA,** firma szczyci się faktem skaptowania największej w Anglii gwiazdy boksu - Prince Naseema Hameda, który jest zresztą zapalonym graczem konsolowym. Tytuł zapowiadanej na 1999 rok gry - **PRINCE NASEEM BOXING.**

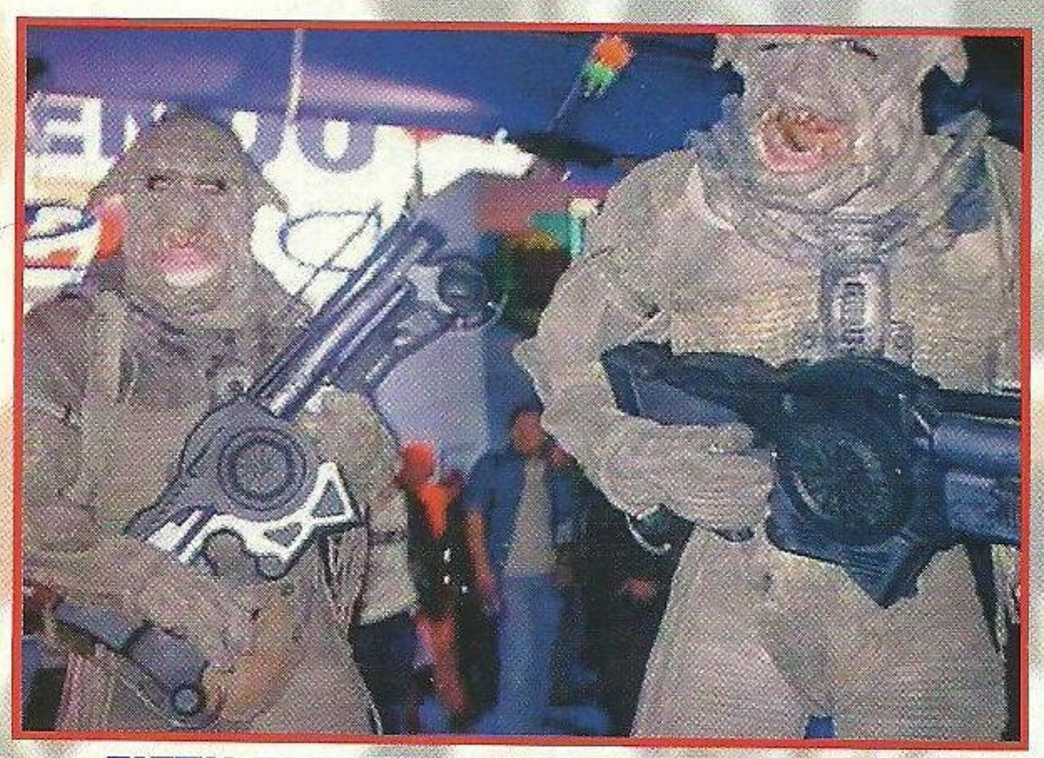
Michael Owen, Nell McAndrew (znana lepiej jako Lara Croft), Lisa Boyle (modelka Playboya)... Przez stoisko **Eidosa** jak zwykle przewijały się same gwiazdy. Jeżeli zaś chodzi o gry to oczywiście najbardziej nagłośniona była trzecia część przygód Lary Croft. **TOMB RAIDER 3 - ADVENTURES OF LARA CROFT** jest dużym krokiem naprzód jeżeli chodzi o stronę wizualną, lecz zaledwie malutkim kroczkiem jeżeli chodzi o rozwój rozgrywki. Ale wierne rzesze fanów Lary właśnie tego chcą. I mają. Na stoisku pokazywane były też: **NINJA: SHADOW OF DARKNESS** (raczej słabo wygląda w akcji), **OMIKRON: THE NOMAD SOUL** (przyszłość, 3D, walka), **URBAN CHAOS** (też trzy wymiary, walka i przyszłość ale tym razem bardzo ładne i wzbogacone o bardzo szczegółowe i duże pole akcji), niezłego **SABOTEURA** (chodzenie po budynkach i załatwianie gości - **TOMB RAIDER** spotyka **FIGHTING FORCE**) oraz reklamowany przez Michaela



Owena **WORLD LEAGUE SOCCER' 99** i obrzydliwe **VERMIN!** Z ciekawostek należałoby nadmienić, że **Eidos** wykupił **Crystal Dynamics** tym samym nabierając prawa do kilku innych bardzo ciekawych tytułów - m.in. **SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN, UNHOLY WAR i AKUJI THE HEARTLESS. UNHOLY WAR** bardzo przypomina starego **ARCHONA** - najpierw rozgrywka szachowa na heksach przy użyciu przeróżnych stworów - figur, a walka real-time'owa podczas starć. **SOUL REAVER** nie trzeba nikomu przedstawiać, a **AKUJI** wypada trochę słabiej niż wskazywałaby na to reklama. Zobaczymy wktótce, bo gra ma ukazać się lada dzień.

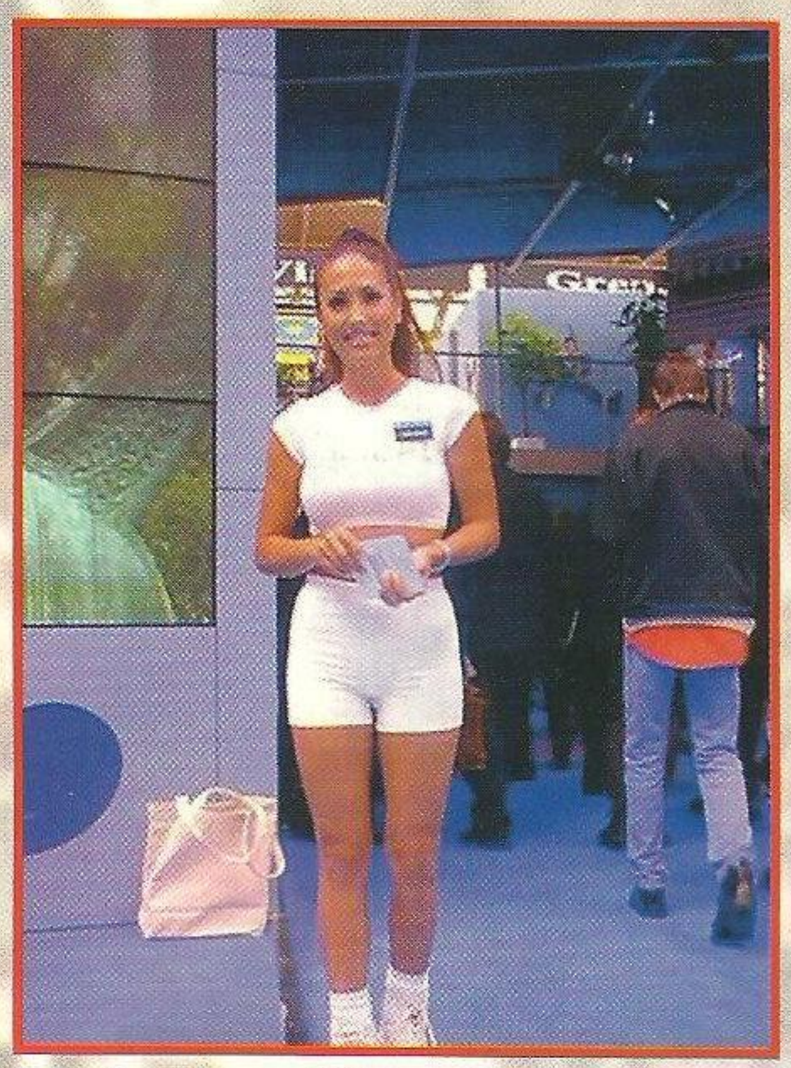
Empire prezentowało tylko dwa tytuły - **PRO PINBALL BIG RACE USA i THE GOLF PRO.** Oba na PlayStation. Pozycje dla zagorzałych fanów gatunku.

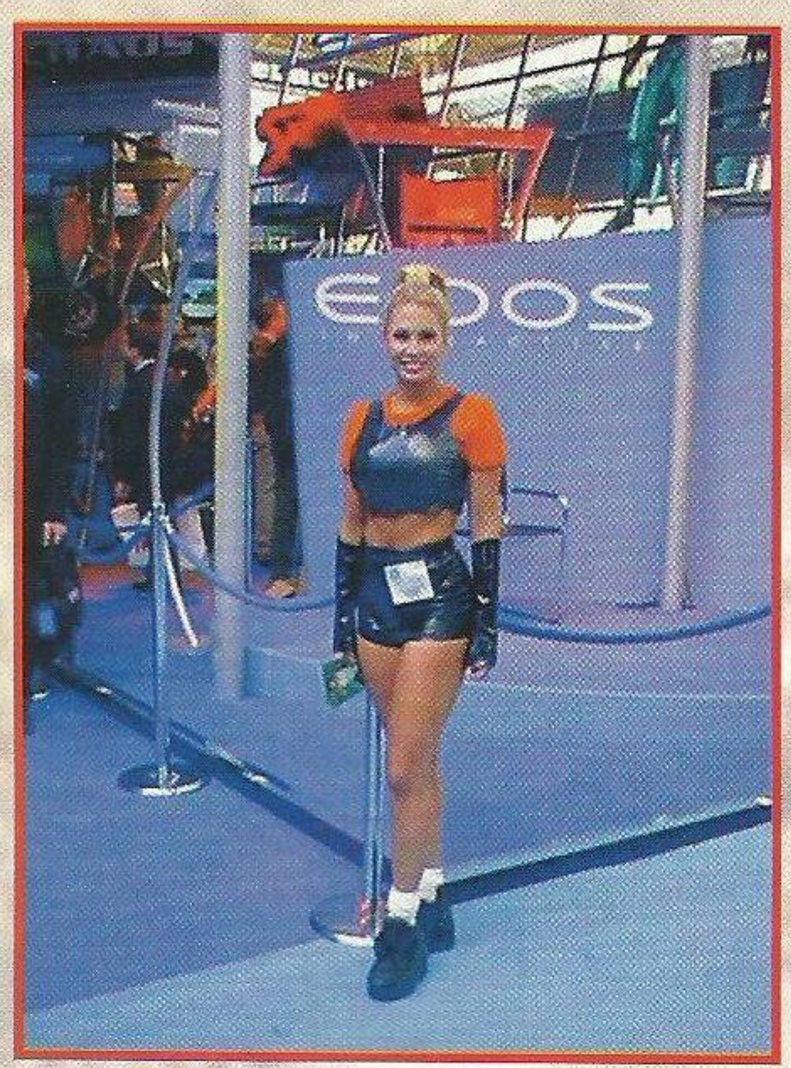
Fun Comto miało dwa wyścigi na PSX-a - **SD RACING** (gokarty) oraz **D.I.R.T** - motocykle crossowe. Można je sobie darować.

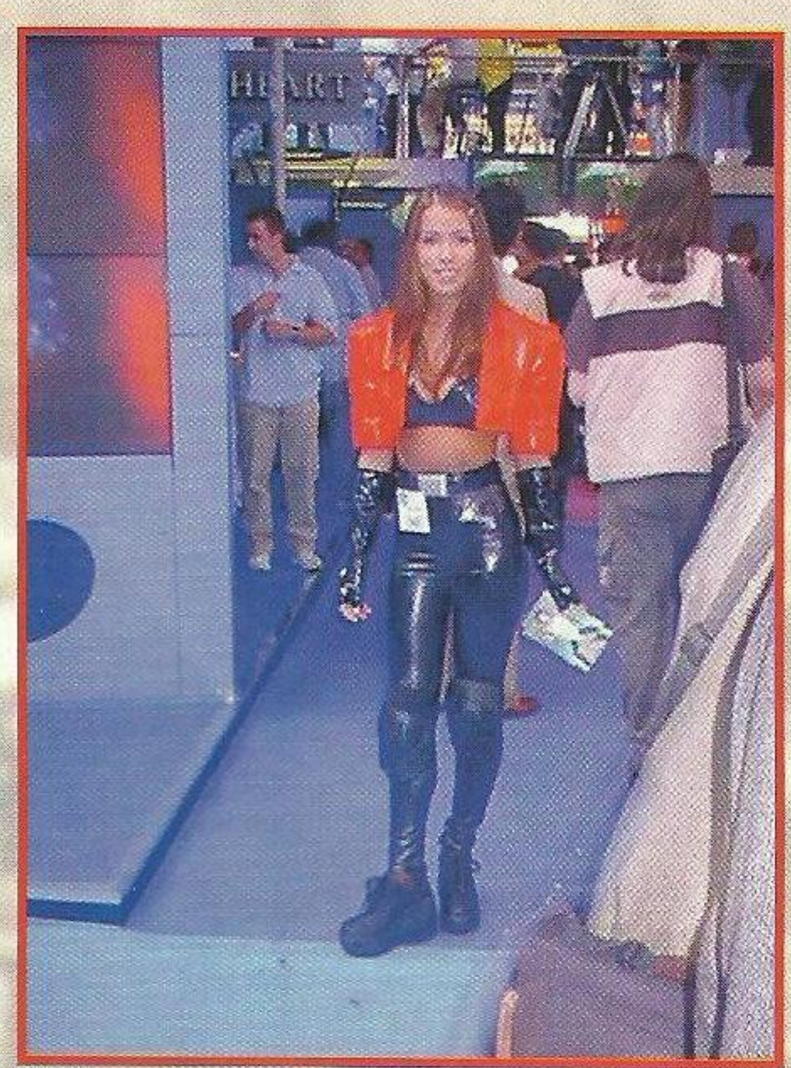


Jak zwykle mnóstwem sportowych mutacji atakuje **Gremlin Interactive.** Na drugim piętrze hali mieli zresztą Gremlinowcy całkiem sporą powierzchnię, podzieloną na dwie sekcje. Actua Sports i całą resztę. W tej pierwszej natrafić można było na **ACTUA TENNIS, ACTUA SOCCER 3, ACTUA GOLF 3, ACTUA ICE HOCKEY 2.** Oprócz tego mocno reklamowany był **BODY HARVEST,** który jednak wygląda na taką sobie Nintendową grę. Reklamowaną tak "ROLEPLAYvsACTIONvsADVENTURE=EPIC". Poza tym był jeszcze **BUGGY, N2O, TANKTICS, WILD METAL COUNTRY (N64),** i spoza rodziny Actuowatych, ale też sportowy - **PREMIER MANAGER 99.** Nieźle wyglądały **TANKTICS i HOGS OF WAR** - obie humorystyczne i wojenne - pierwsza real time, druga turowa.

FIFTH ELEMENT. I choćbyś nie wiem jak się naprężał, to nie udźwigniesz - taki to ciężar. Przeciętna gra, duża promocja.







Oto i cała polityka firmy Eidos - coraz gorsze gry i coraz ładniejsze sztuki promujące je z całych sił.

Grolier Interactive nie zaszokował niczym specjalnym. Trzy PSX-owe tytuły **DRAGON FLIGHT, TANK RACER i VIRUS** nie należą do jakichś wybitnych gier. **DRAGONFLIGHT** może zaciekawić miłośników świata Pern - podtytuł gry **(CHRONICLES OF PERN)** wskazuje na to, że firma postarała się o prawa do opisywanego przez Anne McCaffrey świata. Gra jest RPG-iem 3D i ma pojawić się w pierwszym kwartale 1999 roku. **TANK RACER** nie jest warty świeczki - dwanaście czołgów, power-upy i walka na 15 trasach. Niesamowite. Najbardziej ambiwalentne uczucia wzbudzał przy tym **VIRUS**. Z jednej strony fantastyczna swoboda poruszania po ładnym, w pełni trójwymiarowym i przesiąkniętym morską kolorystyką terenie, a z drugiej dosyć niepewna, niezbyt dynamiczna akcja.

Przygody Smerfów **(THE SMURFS)** i Asteriksa **(ASTERIX 3D)** to dwie z pozycji proponowanych przez **Infogrames** dla młodszych graczy. Obie są bardzo barwne, ładne i mają duże postacie. Dalej w kolejce stoi **RUSHDOWN** - konsolowa kompilacja ekstremalnych sportów (kajak, snowboard i rower górski) oraz **SOCCER'99** (tak, jeszcze jedna piłka nożna) - wszystkie na PSX-a, oraz dwie multiplatformowe gry - **C3 RACING i V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 98**. Na Nintendo można było sprawdzić **LOONEY TUNES: SPACE RACE** (wreszcie można ciskać kowadłami w przeciwników - firma **ACME** rządzi) - barwnego i efektownego racera rodem ze świata Warner Brothers oraz **STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER** - nietypową, bo wciela się w niej w szefa kosmicznego cyrku, konkurując (przy użyciu trzystu dziwacznych stworów) z innym - wirtualnym. Na dokładkę można było jeszcze przyjrzeć się **MISSION: IMPOSSIBLE** na N64 i **HEART OF DARKNESS** na PSX-a.

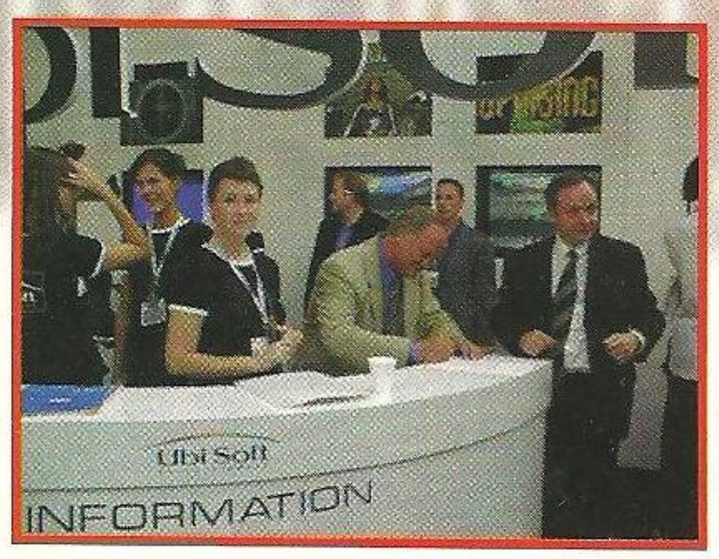
MESSIAH, WILD 9, EARTHWORM JIM 3D. Interplay prezentował głównie gry bardzo dobre. **MESSIAH** jest poruszający, **EARTHWORM JIM 3D** świetny, a **WILD 9** - jedną z najbardziej satysfakcjonujących gier tego ECTS. To co można robić z przeciwnikami w tej grze przechodzi granice dobrego smaku. I dlatego jest niezłe. Gra jest reklamowana jako trójwymiarowa, ale tak naprawdę to jest to coś w stylu **PANDEMONIUM** - efekty Riga - broni, dzięki której można podnosić przeciwników i topić ich w zielonej mazi, nabijać na kolce, wrzucać na obracające się skrzydła wielkiego wiatraka, rozwalać o ziemię, palić... A wszystko przy akompaniamencie straszliwych, przerażających krzyków złowrogich obcych. Ta gra ma przyszłość. Był też bardzo trudny, ale wspaniały **RC STUNT COPTER** i ładny **VR FOOTBALL 99.**

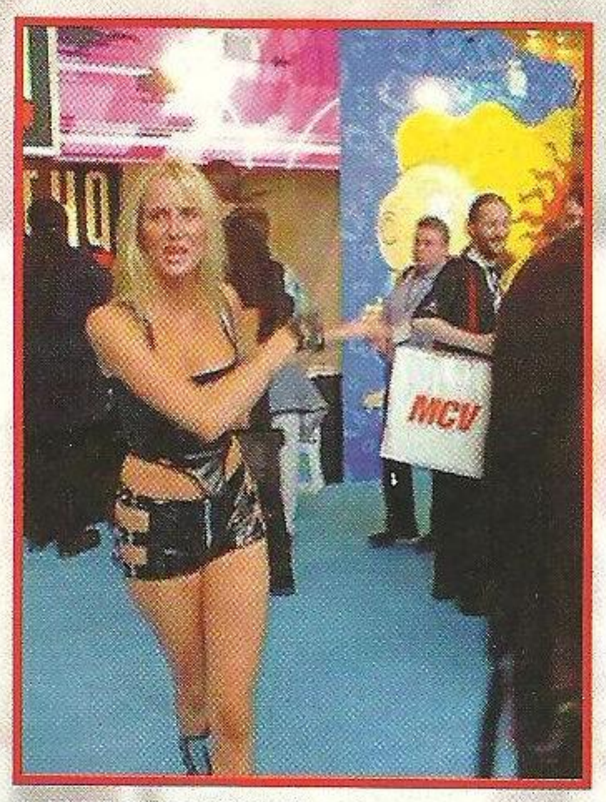
Szary metalowy barak z napisem **METAL GEAR SOLID** od początku targów, niczym potężny magnes, przyciągał gromady dziennikarzy. Za opuszczanymi jak w garażu drzwiami odbywał się bowiem pokaz gry. Konami cały czas jedzie na biednym **MGS**-ie, prawie zupełnie nie zajmując się innymi grami. Największą zaletą pokazu gry było to, że po skończonej projekcji można było zagrać sobie (przez jakieś 10 minut) w angielskojęzyczną wersję przygód Snake'a. Dzięki temu dowiedzieliśmy się o wszystkich sześciu bossach, z którymi musi zmierzyć się na swej drodze Wąż. Po opuszczeniu baraku bocznymi drzwiami (kiedy odcięte zostawało zasilanie do wszystkich konsol z **MGS**-em) nadchodził czas na spacer wokół niego. Na wszystkich ścianach poumieszczane były pozostałe produkty, oferowane przez Konami. Z ciekawszych wymienić należy **SILENT HILL** - bardzo ciekawy klimat grozy niweczy trochę walka. Anemiczna i raczej niedopracowana. Ale gra była dopiero w około połowie skończona. Niezła była tylko akcja z latarką - jeden z poziomów rozgrywał się w opuszczonej szkole i jedynym co rozświetlało drogę w ciemności była zawieszonej na klatce głównego bohatera latarka. Jednak walka - z małymi, zombiakowatymi dziećmi z wielkimi nożami kuchennymi - była co najmniej niesmaczna. A poza tym niedopracowana. Dobrze wyglądała **CASTLEVANIA** na N64, strasznie kiepskie

mordobicie **G.A.S.P** - niełądne i niesterowalne, porządnego RPG-a **HOLY MAGIC CENTURY, HYBRID HEAVEN** (wszystkie na N64). Oprócz tego były też jeszcze PSX-owe - **SACRED FIST** (nieprawdopodobna wręcz zrzynka z **VIRTUA FIGHTERA**, jest nawet sobowtór Jacky'ego), **REBUS** (w rodzaju Warhammerowskiego **DARK OMEN**) i futurystyczna strzelanina z gościem z karabinem zamiast ręki - **SURVIVOR: DAY ONE.**

Nintendo to oczywiście **ZELDA 64**. Gra prezentowana była na kilku konsolach oraz dwóch czy trzech telebimach. I robiła świetne wrażenie. Dopchać się do niej było stosunkowo trudno, ale nic w tym dziwnego. Oprócz tego zainteresowanie budził **WIPEOUT 64** (na szczęście trzyma poziom PSX-owych edycji wymiatających wyścigów), raczej niezbyt porywał **F-ZERO X, 1080 SNOWBOARDING i MISSION: IMPOSSIBLE**. Te dwa ostatnie tytuły znacie i raczej nie ma ich co przedstawiać. Na zamkniętych pokazach (w małej, wygospodarowanej na salę kinową części stoiska) za ciemną kotarą demonstrowany był film pokazujący między innymi **PERFECT DARK** firmę Rare. Cóż - zapowiada się **GOLDENEYE** killer. Jednak oprócz pokazywania całego multum tytułów na 64 bitową konsolę nie zaniedbano też GameBoya. I to w dodatku kolorowego. Gier jest na razie niewiele **(QUEST FOR CAMELOT, POCKET TALES CONKER, NEW TETRIS, HARVEST MOON i POCKET BOMBERMAN)**, ale możliwość ujrzenia ich wszystkich w powalającej liczbie 56 kolorów (tyle może wyświetlać kolorowy GameBoy) to i tak niezwykłe wrażenie.

Potężnym uderzeniem była oferta **Psygnosis.** **FORMULA 1 98** (PSX), **ODT** (PSX, N64), **WIPEOUT 64** (N64), **GLOBAL DOMINATION** (PSX), **NEWMAN HAAS RACING** (PSX), **PSYBADEK** (PSX), **COLONY WARS: VENGEANCE** (PSX), **PRO 18 WORLD TOUR GOLF** (PSX), **ATTACK OF THE SAUCERMAN!** (PSX), **BLAST RADIUS** (PSX), **ADIDAS POWER SOCCER 98 (PSX)**, **ELIMINATOR** (PSX),





LANDER (PSX), **SENTINEL RETURNS** (PSX) oraz **THE CONTRACT** (również PSX). O większości mogliście już przeczytać w którymś z poprzednich **N+**, więc tylko krótko o mniej znanych - **THE CONTRACT** to przygodówka tpp ze sporą dawką strzelania i Acid Jazzem z lat 70, **LANDER** to gra, w której lata się po planetach układu słonecznego i bawi się w eksploratora, **ELIMINATOR** to latanie stateczkiem i naparzanie do wszystkiego co się rusza i nie rusza (trochę jak **VIPER**) i trójwymiarowy platformer **ATTACK OF THE SAUCERMAN!** Z tej grupy wybrać można dwóch faworytów - **WIPEOUT 64** - zdecydowanie najlepszy futurystyczny wyścig na N64 i **COLONY WARS: VENGEANCE** - świetny sequel, najlepszego kosmicznego shootera na PSX-a. Lepszy od poprzednika naturalnie.

Rage Sofware pokazywało trzy gry - **RUUD GULLIT STRIKER, EXPENDABLE i INCOMING**. Z czego dwie ostatnie przeznaczone na Dreamcasta. **INCOMING** jest jednak produkowany tylko z myślą o nowej platformie Segi, a **EXPENDABLE** również na PSX-a. **EXPENDABLE** to jakby remake klasycznych tytułów pokroju **COMMANDO** czy **IKARI WARRIORS**, a **INCOMING** to futurystyczny symulator oferujący możliwość sprawdzenia się w roli pilota jednego z licznych środków siania planetarnej zagłady.

Red Orb pokazywał **PRINCE OF PERSIA 3D**. Co prawda niezbyt konsolową, ale zawsze - zresztą chodzą plotki, że gra zostanie skonwertowana na Nintendo 64. Najważniejsze jednak jest to, że pan Jordan Mechner - ojciec Księcia, zapowiadał grę na PSX-a. W niesprecyzowanej i niezbyt bliskiej przyszłości. Ale obiecał. Gra jest fajna, ale nie rewelacyjna. Z tym trzeba będzie jeszcze trochę poczekać.

Europejski oddział Sony pokazał bardzo wiele tytułów. Niemal wszystkie prezentują ten sam, wysoki poziom - **TEKKEN 3** (najbardziej popularny), **CRASH BANDICOOT 3** (animacja trzeciej części jest zdecydowanie bezkonkurencyjna, a niektóre rodzaje śmierci Crasha naprawdę zabawne), **MEDIEVIL** (recenzja w numerze), **SPYRO THE DRAGON** (tak samo), ale też fajny shooterek tpp **SYPHON FILTER**, logiczna **DEVIL DICE**, całkiem płynne (choć bardzo niedocenione - tylko jedna

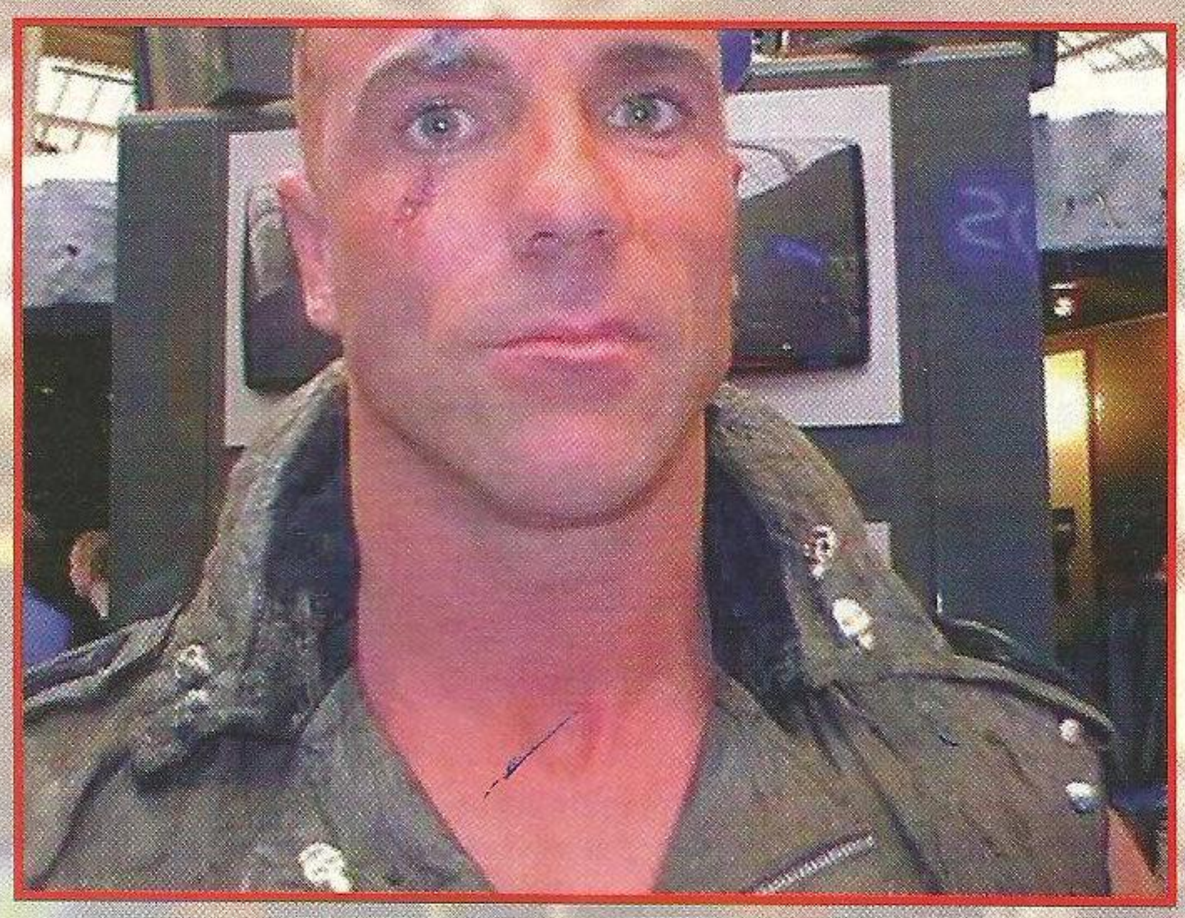
konsola) **QUAKE 2**, zawodzący na całej linii słaby tpp **ALIEN: RESURRECTION** z niezbyt ładnymi renderowanymi filmami, topornym sterowaniem i bardzo małą miodnością, szybkie płynne i przyjemne **S.C.A.R.S**, średni symulator **TINY TANK**, najlepsze do tej pory **COOL BOARDERS 3**.

SCI zaatakowało dwoma tytułami. Reklamowany a dużym rozmachem **CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW** oraz **LIVE WIRE!** Na stoisku nie zabrakło groźnie wyglądającego samochodu oraz mniej groźnie wyglądającego, naćwiekowanego osiłka z plastikową blizną na czole. Znaczy się Maxa Damage. **CARMAGEDDON** wygląda oczywiście lepiej niż jedynka, bardzo zmienił się model fizyczny jazdy. Ciała ludzi mają zachowywać się teraz ultrarealistycznie - nie wiadomo tylko czy się z tego cieszyć czy wręcz przeciwnie. **LIVE WIRE** jest za to grą logiczną - to dziwne, ale ludzie cały czas jeszcze je robią.

Panowie z **Take 2** poszli po rozum do głowy i wykorzystali najbardziej popularnego bohatera na świecie. Nie , nie jakiegoś Kaczora Donalda, królika Bugsa czy cos takiego. Zupełnie nieznanego gdziekolwiek poza granicami Chin Króla Małp. Faktem jest jednak to, że rynek chiński nie odgrywa tak dużej roli jak mogłaby sugerować ilość jego mieszkańców. **MONKEY HERO** to RPG na PSX-a z widokiem w stylu **BOMBERMANA**. Drugim tytułem jest **SPACE STATION: SILICON VALLEY** - połączenie platformera, przygodówki, racera i RPG-a. Pierwsze skrzypce grają tu zwierzęta - hipopotam z eksplodującymi odchodami (sorry, to oni wymyślili), lisek z wyrzutnią pocisków oraz lama z piłą łańcuchową. To po prostu trzeba zobaczyć, żeby uwierzyć. Platforma: N64.

Do końca tego roku **THQ** proponuje **TOKYO HIGHWAY BATTLE, WCW vs. THE WORLD, AIR RACE i K:1 ARENA FIGHTERS** na PSX-a, **WCW vs NWO: WORLD TOUR** na **N64** i **ROBO PIT** na Saturna (!). Oprócz tego światło dzienne na początku 1999 roku ujrzą też **G-DARIUS** (scrollowany shooter), **WCW/nWo REVENGE, PENNY RACERS** (złożony racer na N64), czteroosobowe mordobicie **SHAO LIN** (brak w nim jakiejś głębi - po prostu dużo przypadkowej młócki i mało miodu) oraz **RUGRATS** - 3D przygodówkę opartą na emitowanej przez WOT kreskówce.

Trzeba przyznać, że **Buck Bumble** jest owadem z wyjątkowo słabo wyćwiczonymi tylnymi odnóżami. Kiedy przechadzał się pomiędzy stoiskami, to pierwszymi dwoma odnóżami poruszał dosyć żwawo, ale tylną dwójkę dosyć smętnie ciągnął za sobą. Stoisko **Ubi Soft** było stosunkowo duże, a i do liczby pokazywanych tytułów nie można się było



przyczepić. Większość to to, co widzieliśmy w Atlancie, ale z kronikarskiego obowiązku odnotowujemy: **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE** (PSX, N64), **TONIC TROUBLE** (N64), **BUCK BUMBLE** (N64), **HYPE - THE TIME QUEST** (N64), **S.C.A.R.S.** (tak, wiemy że był pokazywany na stoisku Sony, ale zrobiło go **Ubi Soft**), **MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION** (N64), **ALL STAR TENNIS' 99** (N64 i PSX). W zasadzie wszystkie gry są dosyć porządne, choć **BUCK BUMBLE** raczej zawodzi.

Zdecydowanie mógł być lepszy. A **MONACO GRAND PRIX** ma też ukazać się na **Dreamcasta!**

*Opuszczałem Londyn z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku, choć nieco zawiedziony - większość gier była prezentowana na E3 w Atlancie, zaś przez trzy miesiące naprawdę niewiele nowego można pokazać. Szkoda, że Sega nie zaprezentowała Dreamcasta - to znaczy zaprezentowała, ale dzień wcześniej, na specjalnej konferenecji prasowej i nie pokazała wiele więcej, niż na konferencji, która odbyła się na E3. Może oprócz niesamowitego **SONIC ADVENTURE**, ale o nim możecie przeczytać już w dziale zapowiedzi. Zagrałem we wszystko, w co dało się zagrać, spotkałem kilka osób z Polski, które naturalnie pozdrawiam .*

Sprawdziłem też nocne życie Londynu - widzieliście "Smack my bitch up"?

Banan

ALE NIE MYŚLCIE SOBIE...

ECTS jest chłodny. Nie ma co. Z pewnością mniej niż E3 (bo przy E3 wygląda jak niedzielna herbatka ze znajomymi), ale właśnie przez ten specyficzny, europejsko - towarzyski sposób. Jednak i tutaj zdarzały się rzeczy zasługujące na najwyższą pogardę. Oto kilka z nich.

■ SHADOWMAN prezentowany na stoisku Acclaim nie działał. Pomachałem gałką pada, poprzyciskałem co się dało, ale nie udało mi się wyjść z ekranu kieszeni. Poprosiłem miła panią z obsługi. Miłą pani podeszła. Uśmiechnęła się. Niepewnie spojrzała na ekran. Uśmiechnęła się jeszcze raz. Poszła po kolegę. Kolega powtórzył procedurę (opuszczając jednak drugi uśmiech). Poszedł po trzeciego. Trzeci przyszedł. Spojrzał. I powiedział: "Idź pograć na tamtym (wskazał palcem) PeCecie. To to samo". Dork.

■ Panie serwujące darmowego Red Bulla na stoisku CTW (tygodnik o/dla branży growej) nalewały najpierw po całej puszce do wysokiej szklanki. Na drugi dzień już tylko połowę. A na końcu jakieś trzy czwarte do malutkich przezroczystych kubeczków. I krzywo się patrzyły, jak człowiek dziewiąty raz podchodził.

■ Córka Bruce'a Lee bardzo cienko gra w TEKKENA. Obserwując jej walkę z boku można było nabrać przypuszczenia, że trzyma w ręku pad z jednym tylko przyciskiem. LK.

■ Podczas obowiązkowego zdjęcia z dwoma gorącymi suniami na stoisku Eidosa, ochroniarz popatrzył mi na identyfikator. Po czym cichym szeptem rzekł: "Kristoff, don't put your hands below the lady's waist". Byłem bardzo rozczarowany. (Gulash: stary, to pewnie przeze mnie - byłem tam rok temu...).

■ Klingoni ze Star Trek'a palą papierosy. Na pewno niewiele osób kiedykolwiek coś takiego widziało, ale nie dziwne. Robią to chyba tylko na ECTS-ach. Na zapleczu stoiska Microprose.

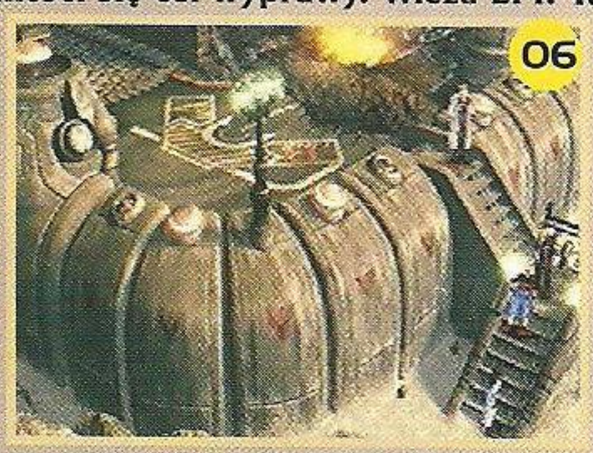
■ Duży telebim na stoisku Gremlina był ok. Ale jakość wydobywającego się z niego dźwięku już nie. Głośniki poszły chyba w ciągu pierwszej godziny targów. I tak już zostało. Crystal Method bardzo słabo prezentuje się z rozwalonymi głośnikami.

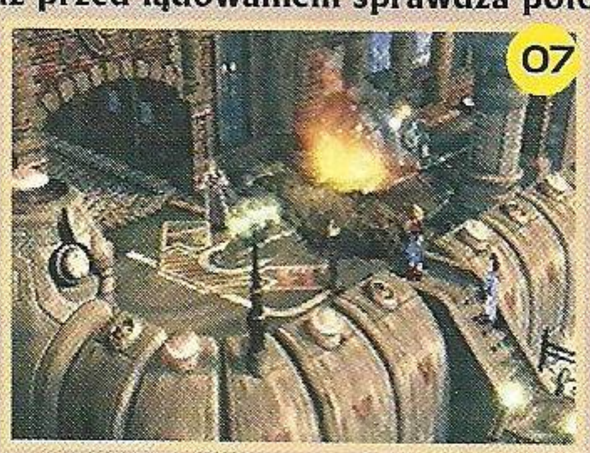
■ Sega. Nagrane na video filmy z najnowszych automatów nie wystarczają do tego, aby ekscytować się Dreamcastem. Ja wiem, że to Europa, że premiera za rok i tak dalej, ale...

■ Wydawca: Sony ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: NTSC - Marzec 1999, Pal - Grudzień 1999

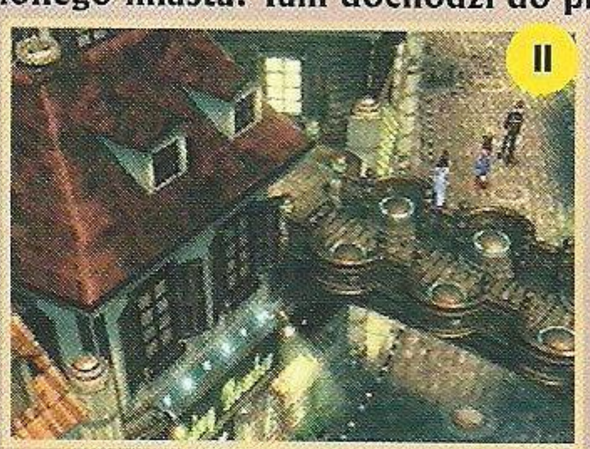
Final Fantasy VIII

■ Piękna, nastrojowa muzyka przechodzi w szum silników grupy kanonierek. Na pokładzie jednej z nich stoi Squall. W skupieniu patrzy na brzeg, gdzie za wałem fortyfikacji mieści się cel wyprawy. Wieża EM. Tuż przed lądowaniem sprawdza położenie celu na specjalnej mapie.

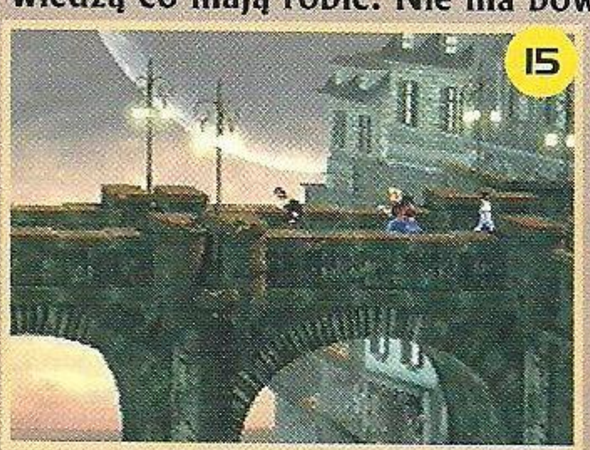


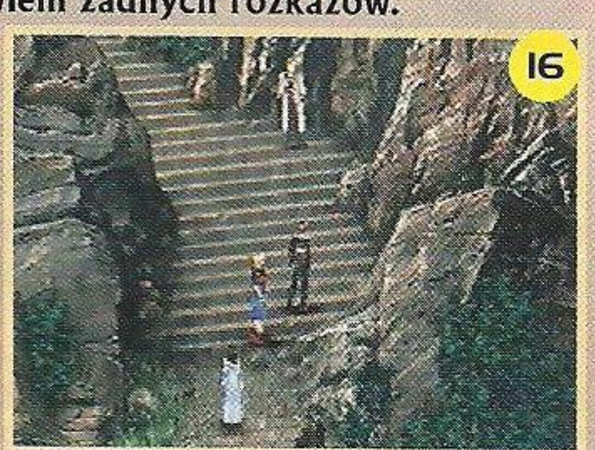


■ Kiedy tylko łodzie dobijają do brzegu, z ich przepastnych paszczy wyskakują Rinoa, Squall, Zell i Seifer. Ten ostatni - przywódca grupy szybko wydaje rozkazy i wszyscy szybko udają się w kierunku wyludnionego miasta. Tam dochodzi do pierwszej, łatwej potyczki.

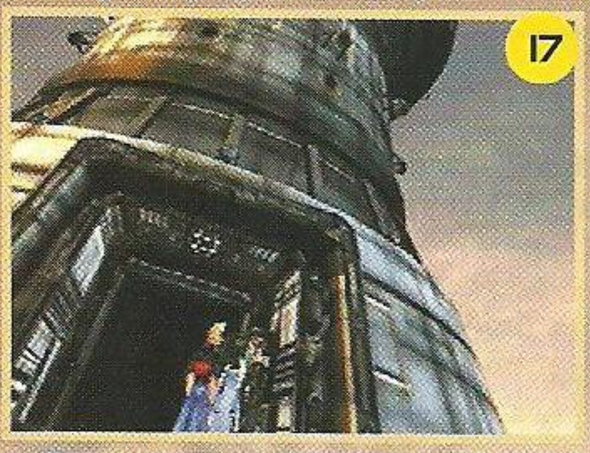


■ Po pokonaniu trzech żołnierzy drużyna powoli wkracza na rynek. Jest opustoszały, wszędzie walają się wraki starych, pogruchotanych samochodów. Co najgorsze jednak ani Seifer, ani Squall za bardzo nie wiedzą co mają robić. Nie ma bowiem żadnych rozkazów.

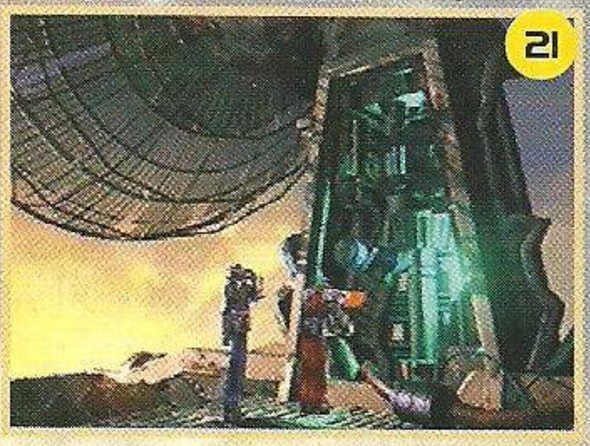


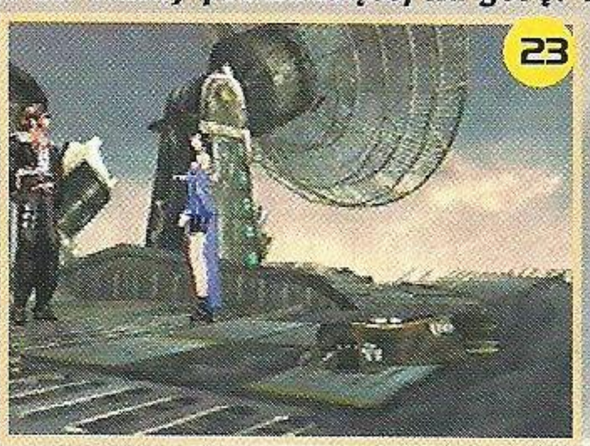


■ Seifer wyraźnie stara się podpuszczać Squalla. Poddaje w wątpliwość jego przydatność bojową. Po krótkiej i bardzo nerwowej wymianie zdań pomiędzy Seiferem, Zellem i Squallem nagle dochodzi do rozładowania napięcia. Ukrytą grupę mijają przeciwnicy. Czas atakować.



■ Po serii potyczek z innymi żołnierzami grupa dociera wreszcie do stóp wieży EM. Przedtem do akcji wkraczają jeszcze potwory, ale nie zatrzymuje to ekipy. Po wejściu do wieży Squall bezzwłocznie wskakuje do windy prowadzącej na górę. To tam kryje się cel misji.



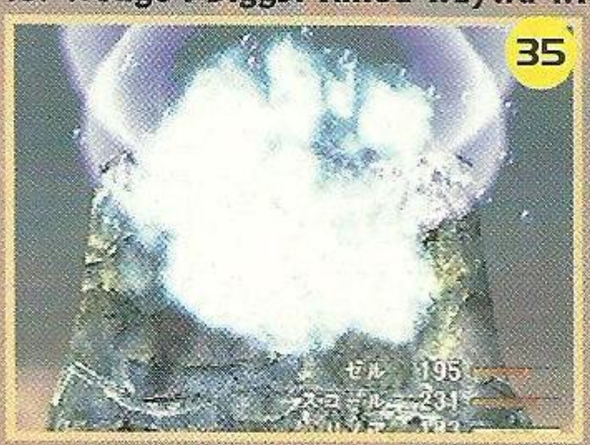


■ Tutaj zaś czekają - wiecznie obecni w serii FINAL FANTASY - Wedge i Biggs. Właśnie przygotowują się oni do otwarcia kopuły wieży celem rozpoczęcia transmisji. Squall z resztą zdążają akurat na moment, w którym Wedge uruchamia procedury transmisji.

Można wiele pisać. Można roztaczać piękne wizje starając sie przenieść obraz na kawałek papieru za pomocą najpiękniejszych i najbardziej poetyckich zwrotów. Nie od dziś wiadomo przecież, że słowo jest potężniejsze od obrazu. I spokojnie, w zgodzie z tą zasadą moglibyśmy zapełnić te dwie strony najbardziej szczegółowym streszczeniem dema FINAL FANTASY VIII jakie możecie sobie wyobrazić. Ale po co? Screeny powiedzą wszystko...

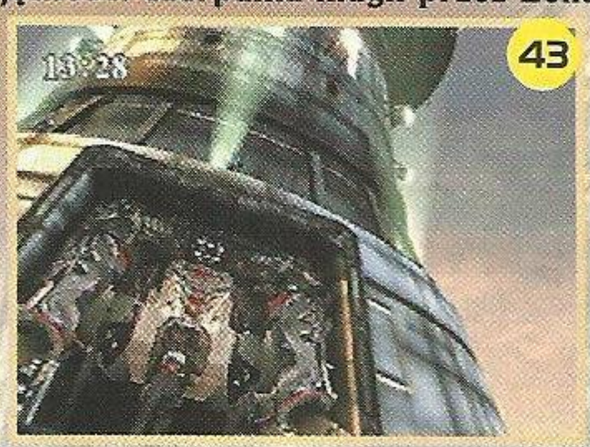
■ Nagłe przejście kamery - oddala się ona i pokazuje monstrualny budynek w całej okazałości. Metalowy kołnierz talerza transmisyjnego wysuwa się z jego górnej części po czym rozwija, tworząc półokrągłą, gładką powierzchnię. Po chwili wytryskuje z niej promień światła.

■ Korzystając z chwilowej nieuwagi Squalla, Seifera i innych Wedge próbuje wymknąć się z budynku. Jednak w ostatniej chwili przeszkadza mu w tym Seifer. Dochodzi do walki. Rinoa, Zell i Squall vs. Wedge i Biggs. Rinoa wzywa więc swojego G.F-a - Leviathana...

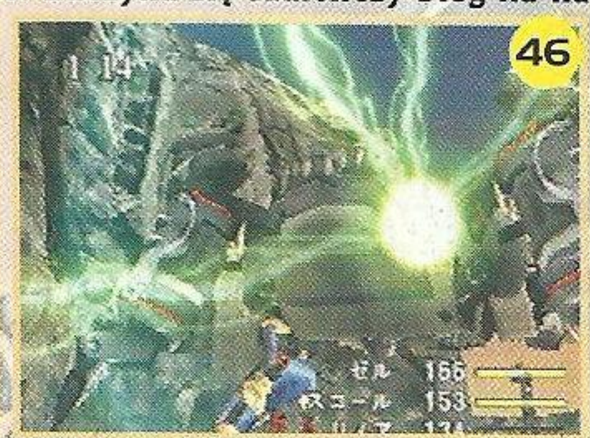


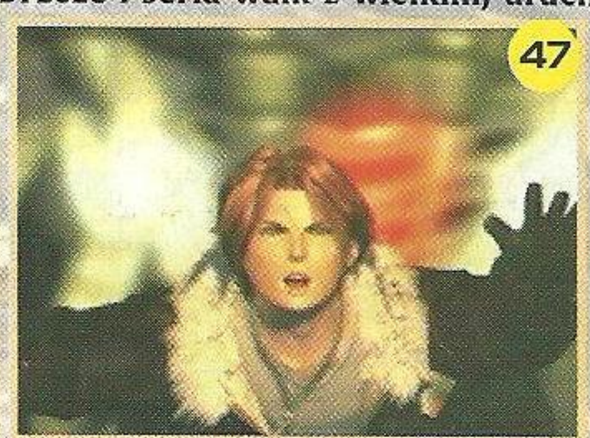
■ Błękitny wąż przybywa na pomoc. Powoli osiada na ziemi. W miejsu gdzie spoczywa, nagle robi się wypiętrzenie. Ziemia pęka i Leviathan zostaje wywindowany na kawale skały. Ledwo przebrzmiewa przeraźliwy wrzask potwora, kiedy potoki wody zalewają wrogów.

■ Po kilku atakach Wedge i Biggs zostają nagle wessani do góry, ich miejsce zajmuje zaś demoniczny potwór. Walka dopiero teraz nabiera prawdziwych rumieńców. Demon jest bardzo potężny, ale dzięki umiejętności czerpania magii przez Zella i Seifera daje się pokonać.



■ Po walce drużyna stoi przez chwilę oszołomiona wydarzeniami. Nagle okazuje się, że czas na opuszczenie wieży wynosi 15 minut. Potem wszystko wyleci w powietrze. Zaczyna się szaleńczy bieg na nabrzeże i seria walk z wielkim, arachnoidalnym strażnikiem wieży...



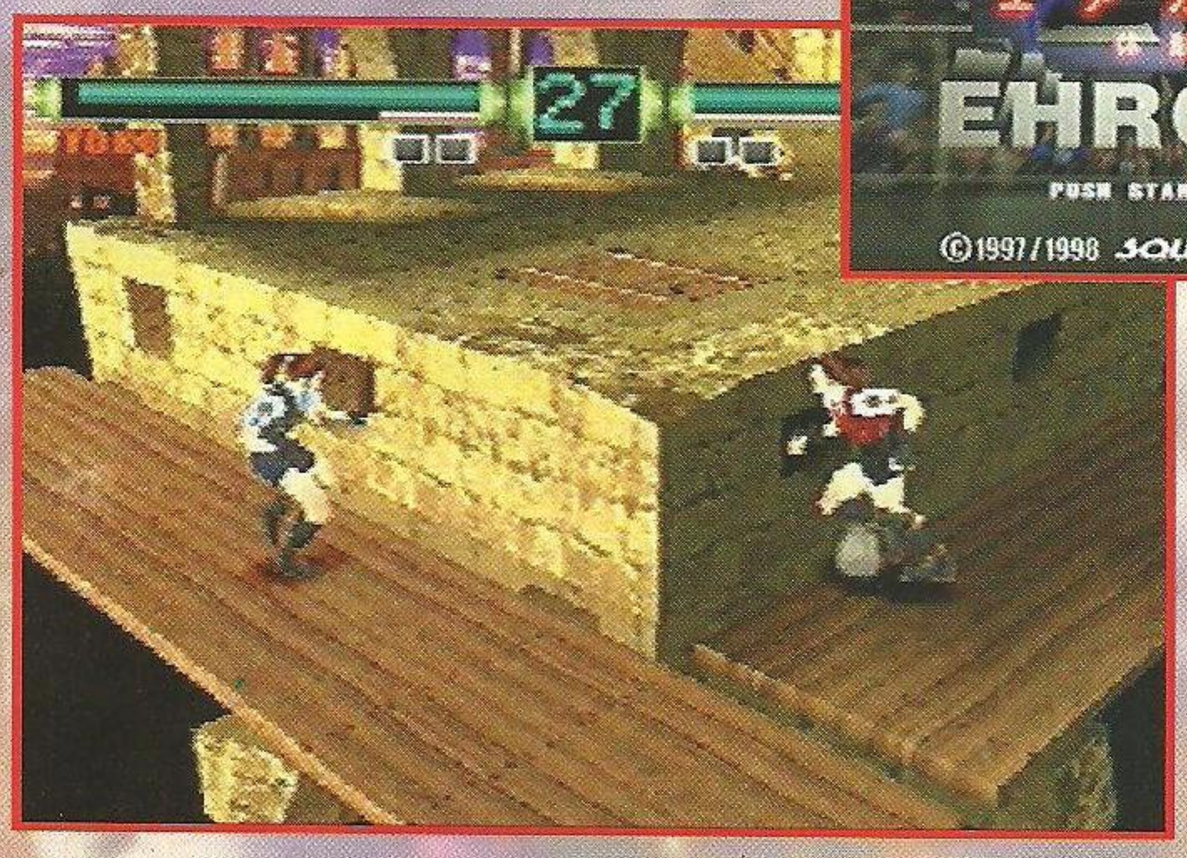


■ Po pięciu walkach z potworem, który po każdym powaleniu jeszcze się podnosi, Zell, Rinoa i Squall wpadają na nabrzeże. Seria potężnych eksplozji rozrywa budynki miasta. Potwór jest niepowstrzymany i wciąż goni Squalla. Ten dobiega do ruszającej już łodzi i... tadaaaa, do zobaczenia w pełnej wersji gry.

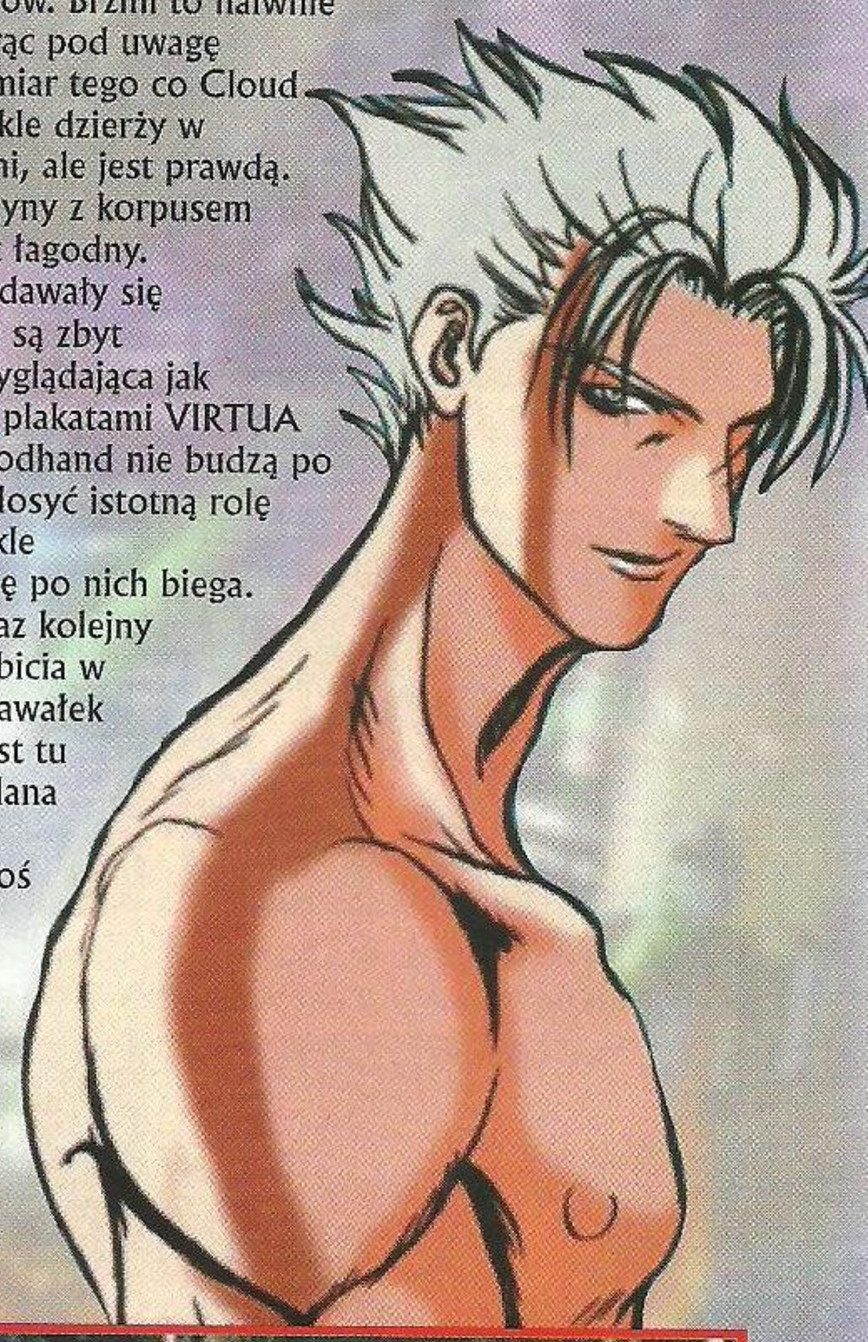
■ Wydawca: SquareSoft ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: NTSC - Listopad, PAL - Nieznany

Ehrgeiz

Upór z jakim Squaresoft opatruje swoje produkty niemiecko brzmiącymi tytułami przewyższa tylko ten, z jakim do każdej gry wrzucają żółtego kurczakopodobnego Chocobosa. No, może niezupełnie, ale po EINHANDER, EHRGEIZ jest kolejnym tytułem jadącym na wózku spoza naszej zachodniej granicy. A co wspólnego ma z Niemcami? Ciężko wyczuć.



Sama etykietka, jaką wiele osób nadaje tej grze - "mordobicie z Cloudem i Tifą" już mogłaby wystarczyć za lwią część kampanii reklamowej. Bo o ile gra jest tworzona przez zespół, który stworzył bardzo za granicami naszego kraju poważanego TOBALA 1 i 2, to jednak gra ta potrzebowała czegoś więcej. Bohatera najbardziej popularnej gry na PSX-a na przykład. Wciśnięcie Clouda do EHRGEIZA odbyło się nieco na siłę. Mniej więcej tak jak wsadzenie go do FF TACTICS. Jest to miłe dla fanów blondyna z nieprawdopodobną fryzurą, ale nieco niesmaczne dla amatorów samej gry. Cóż, taki świat - to co przyniosło pieniądze, musi zostać zarżnięte. Już niedługo CLOUD'S DIDDY RACING i STRIFE'S SUPER SNOOKER. Wracając do samej gry. Każdy kto próbował swoich sił w zdobytym przy pomocy nieczystych sił TOBALU 2 z pewnością zwróci uwagę na podobne sterowanie i sposób prowadzenia gry. Wszystkie combosy są proste mniej więcej tak jak te z SOUL BLADE'A (i też są seryjkami po trzy), wyjmowanie broni wygląda jak to z MK4, a walka... jak ta z TOBALA. Tylko z dopieszczoną na maxa grafiką. Podobno więcej fps-ów developerom już się wycisnąć nie udało. Niesmak niesmakiem, ale przyjemnie jest popatrzeć na bardzo ładnie animowanego, zwinnie poruszającego się i machającego swoim mieczem Clouda. Chłopak wygląda jak trzeba, ciosy ma bardzo efektowne - w zasadzie do wykonania nie da się przyczepić. W dodatku walka ma dalej ten charakterystyczny dla TOBALA system miękkiego wchodzenia ciosów. Brzmi to naiwnie biorąc pod uwagę rozmiar tego co Cloud zwykle dzierży w dłoni, ale jest prawdą. Kontakt oręża, albo kończyny z korpusem jest po prostu trochę zbyt łagodny. Pozostałe postacie, które dawały się przetestować w demie nie są zbyt specjalne. Ani kobietka wyglądająca jak niesitniejąca nigdzie pozą plakatami VIRTUA COP 2 policjantka, ani Godhand nie budzą po prostu respektu. W grze dosyć istotną rolę odgrywają areny - są zwykle kilkupoziomowe i fajnie się po nich biega. Aż do czasu... Kiedy po raz kolejny skonstatuje się, że mordobicia w pełnym 3D mają jeszcze kawałek drogi przed sobą. Niby jest tu dynamika, jest w miarę udana próba zachowania pełnej swobody, ale jeszcze czegoś tu brakuje. No chyba, że ktoś lubi akcje rodem z BUSHIDO BLADE... Co prawda areny w EHRGEIZ sa o wiele mniejsze, ale bieganie w trójwymiarze i bicie wciąż nie są tu w pełni zintegrowane. Może się nie da?



Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673-68-04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

Rewalacyjna koszulka z gry

TEKKEN 3

Zamów już dziś swoją koszulkę za jedyne

39 zł

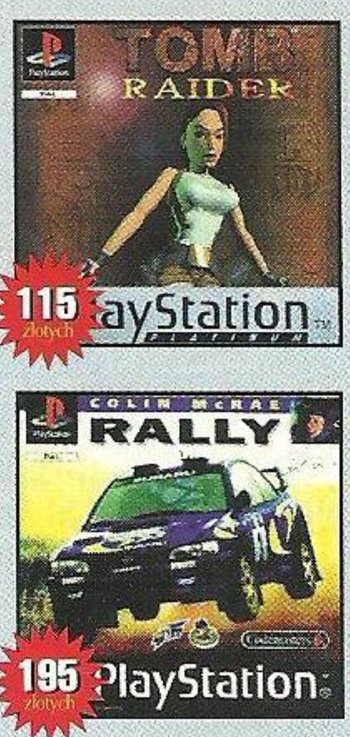
TEKKEN 3 — cena 199 zł

TEKKEN 3 + KOSZULKA TEKKEN 3 — cena 219 zł

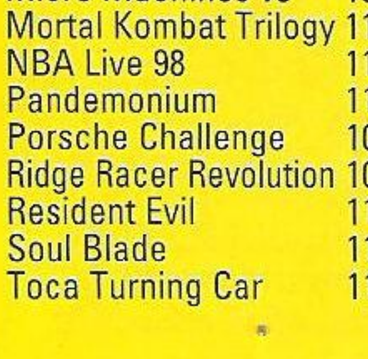
SUPER PROMOCJA

Wśród osób, które kupią w naszej firmie grę TEKKEN 3 zostanie rozlosowany wspaniały zestaw, w skład którego wchodzą:

- *gra Vigilante 8*
- *joypad dual shock*
- *torba na kosolę SONY*

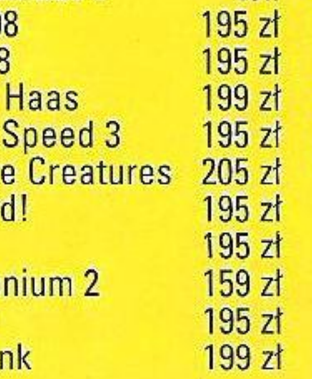


Akcesoria do konsoli SONY PLAYSTATION

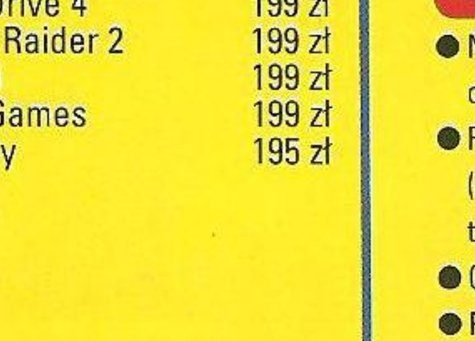


mysz competition pro

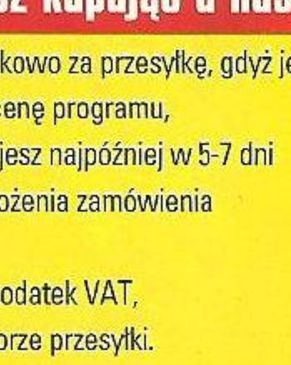
joypad dual shock



joypad sony



kierownica



karta pamięci sony

W naszej ofercie znajdziesz również:

SUPER CENA		GRY					
Abbys Odysey	115 zł	Ace Combat 2	195 zł	Formula 1'97	205 zł	Premier Menager	209 zł
Air Combat	109 zł	Adidas Power Soccer 2	209 zł	Forsaken	199 zł	Rapid Racer	195 zł
Alien Trilogy	109 zł	Agent Armstrong	195 zł	G.Police	195 zł	Rascal	189 zł
Bast a Move 2	109 zł	Bloody Roar	205 zł	Gex 3D	195 zł	Rosco McQueen	195 zł
Command&Conquer	119 zł	Broken Sword 2	195 zł	Heart of Darkness	205 zł	Shadow Master	195 zł
Die Hard Trilogy	115 zł	Bust-A-Move 3	179 zł	Jersey Devil	195 zł	Spawn	195 zł
ISS Pro	115 zł	Constructor	199 zł	K1 The Arena	195 zł	Street Fighter EX Plus	195 zł
Micro Machines v3	109 zł	C&C: Retaliation	tel.	Man i Black	195 zł	Test Drive 4	199 zł
Mortal Kombat Trilogy	115 zł	Colony Wars	195 zł	MK Mytohology	205 zł	The Note	195 zł
NBA Live 98	115 zł	Cool Boarders 2	195 zł	Mortal Kombat 4	tel.	Theme Hospital	195 zł
Pandemonium	115 zł	Crash Bandicoot 2	209 zł	Nagano 98	195 zł	Test Drive 4	199 zł
Porsche Challenge	109 zł	Dark Omen: Warhammer	205 zł	Nascar 98	195 zł	Tomb Raider 2	199 zł
Ridge Racer Revolution	109 zł	Deathtrap Dungeon	199 zł	Newman Haas	199 zł	Tombi	199 zł
Resident Evil	115 zł	Death or Alive	209 zł	Need for Speed 3	195 zł	War Games	199 zł
Soul Blade	115 zł	Diablo	199 zł	Nightmare Creatures	205 zł	V-Rally	195 zł
Toca Turning Car	115 zł	Dynasty Warrior	179 zł	Overboard!	195 zł		
		Fighting Force	199 zł	One	195 zł		
		Final Fantasy VII	209 zł	Pandemonium 2	159 zł		
				Pitfall 3D	195 zł		
				Point Blank	199 zł		

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ
W TELEGAZECIE TVP 2
NA STRONIE 451

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

■ Wydawca: Squaresoft ■ Plateforma: PlayStation ■ Termin: NTSC - Wrzesień, PAL - Nieznany

Brave Fencer Musashi

Jak wszystkie gatunki, to wszystkie. BRAVE FENCER MUSASHI reklamowany jako połączenie gry akcji oraz RPG doskonale pokazuje kolejne pole, na którym zabłyśnie kwadratowa firma. Fajnie też, że BFM ukaże się w Europie.

Gra w luźny sposób nawiązuje do losów jednego z najwaleczniejszych samurajów Japonii - Miyamoto Musashiego. Posługujący się dwoma mieczami chłopak od najmłodszych lat walczył w różnych słusznych sprawach. Pierwszy pojedynek przegrał podobno mając 18 lat. Nie do końca jestem pewien czy zakończył się on dla niego śmiercią, ale za to w tym momencie nić legendy mi się urwała. Jedynym elementem z opowieści o Musashim, na który można natknąć się w grze jest fakt, iż posługuje się on dwoma mieczami. Bo nie sądzę, żeby w feudalnej Japonii ktoś miał taką fryzurę jak nasz bohater.

Początkowo wydaje się, że BFM jest prostackim pseudoplatformerem, który ma się dobrze sprzedawać, bo doklejono gdzieś karteczkę z napisem RPG. I rzeczywiście - pierwszy level osadzony początkowo w lesie nie zwiastuje niczego innego. Nie dość, że Musashi ma tylko jeden cios mieczem, podskok i blok, to przeciwnicy są nieatrakcyjni i wyglądają jak powkurzane zabawki, a nie sługi ciemnności. Jednak już w chwilę po tym okazuje się, że Musashi wcale nie jest lamusem. Wystarczy bowiem podejść do jakiegoś przeciwnika, zaatakować go i... samuraj podnosi gościa nad głowę. Fakt, że Musashi jest malutki nie przeszkadza mu w noszeniu nawet wielkich bossów. Ale to w końcu bohater. Trzymając gościa nad głową można sobie albo pochodzić, albo rzucić natrętem. Załatwiając przy okazji przeciwników. Ponadto w czasie walki dochodzi nowy cios - naparzając przeciwnika mieczem, po pewnym czasie Musashi zadaje potężne cięcie z saltem.

Ale to też niewiele. Dopiero później okazuje się jednak, że szybciutki mieczyk służy nie tylko do błyskawicznych cięć z biodra. Otóż gdy dłużej przytrzymuje się R1 (blok), znajdujący się z lewej strony ekranu wskaźnik zaczyna się powoli napełniać. Gdy dochodzi do końca - cały zaczyna migotać. Wystarczy wtedy (nie puszczając R1) wcisnąć kwadrat, czyli atak, a miecz wylatuje z dłoni Musashiego. I jeżeli trafi się nim w przeciwnika to można zrobić pewną bardzo ciekawą czynność. Mianowicie pobrać od przeciwnika jego umiejętność. Od robota strzelającego pociskami - magiczną dłoń, dzięki której Musashi strzela, od innego - ogłuszanie, od latającego widma - możliwość zmniejszania przeciwników itd. Dzięki tym umiejętnościom gra nabiera zupełnie innego charakteru. Musashi może też uczyć się lepiej skakać, odtruwać, otoczyć się rojem much. Sam moment wysysania od przeciwnika jego umiejętności jest interesujący - cały gość powoli chudnie i zapada się w sobie. Niestety po złapaniu następnej umiejętności poprzednia znika, więc trzeba rozważnie z nich korzystać. To jednak nie koniec. Jeszcze na pierwszym levelu Musashi odnajduje swój drugi miecz - potężnego Raygunda. I od tej pory zaczyna poważnie rządzić. Raygund jest wolniejszy od mieczyka świetlnego, ale zadaje o wiele większe obrażenia. Oprócz tego ma parę ciekawych specjalnych ataków jak np. zmiatający wszystko dookoła wirujący krąg. W trakcie gry Musashi wchodzi też w posiadanie specjalnych ksiąg magicznych Ognia, Wody, Powietrza, Ziemi i Nieba. Pozwalają na korzystanie z magii. Tak więc Musashi nie jest taki cienki. Tym bardziej, że w czasie swych podróży spotyka osoby, które uczą go nowych combosów, ciosów i sztuczek. Bardzo zresztą potrzebnych (m.in. podwójnego skoku). Cały klimat gry okazuje się z biegiem czasu o wiele bardziej stosowny. W miarę zagłębiania się w fabułę, śmiercionośne

kwiatki w doniczkach i powiększające się białe kluchy z zębami przestają drażnić i zaczynają pasować do całego nastroju. Podkreśla to również sam Musashi, który sprawia wrażenie zabawnego, ale konkretnego gościa. Między innymi dlatego, że ma to, za co wszyscy tak kochamy Japończyków: chłodne białe skarpetki i sznurowane sandały.

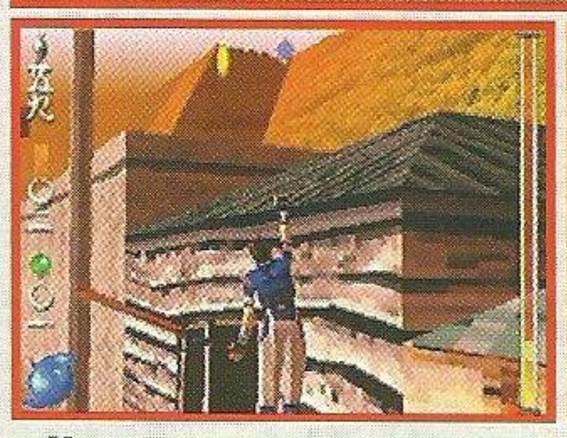
Nie da się ukryć, że kilka rozwiązań w BFM powinno zachwycić każdego, kto od dawna oczekiwał czegoś nowatorskiego wśród zalewającej nas zewsząd fali podobnych do siebie gier. Po raz pierwszy tak żywym czynnikiem w RPG-u na konsoli jest czas. Płynie on nieustannie, i co szczególnie ciekawe, ma wpływ na wszystko. Począwszy od godzin otwarcia sklepów w miastach, dostępności niektórych osób (w nocy zwykle śpią), przez różne questy itd. Zmiany pór dnia są bardzo ładnie dopracowane. Najważniejsze jest jednak to, że czas ma także wpływ na Musashiego. Przede wszystkim dlatego, że musi on rozsądnie gospodarować swoimi dwoma czynnikami. Pierwszy - ilość punktów życia można regenerować poprzez sen, ale drugi - BP (Punkty Bitewne) w tym samym czasie zmniejsza się. A bez jednego i drugiego gra staje się bardzo trudna. Pozbawiony sił witalnych i senny Musashi bardzo powoli chodzi i anemicznie macha mieczykiem, a bez woli walki raczej słabo się spisuje w boju. Na szczęście te drugie punkty można uzupełniać z kryształów porozrzucanych po okolicy

BFM jest grą bardzo przyjemną. Ma sporo dialogów, bardzo ładną grafikę i mnóstwo akcji. Bardzo zgrabnie łączy elementy platformera z erpegiem. Uproszczonym, ale jednak. Ale to Squaresoft przecież.

MADE IN JAPAN

SOUKAIGI

Square ○ Sierpień 1998 ○ 1 Gracz ○ 6/10



Kolejny tytuł proponowany przez Squaresoft nie jest grą dla wszystkich. Prawdopodobnie w SOUKAIGI zagrać będą mogli tylko:
a) Japończycy
b) osoby uczące się ich pięknego języka
c) ludzie łykający wszystko co wydaje Squaresoft.

Jakaś złowroga siła rozszczepiła świętą górę Fuji. A z rozwalonej góry zaczęli wychodzić Garanie. Garanie należą do jednej z tych ras, które co jakiś czas wypełzają na światło dzienne z jakimś niesłychanie groźnym planem mającym zagrozić losom świata. Plany te są z reguły przygotowane w najdrobniejszych detalach, ale jakimś cudem biedni najeźdźcy zawsze przeoczają jakiś drobiazg. I ludzie znowu triumfują. Tym razem słabym punktem złowrogich są ich źródła mocy. Otóż swą bluźnierczą moc czerpią oni z kryształów, które natychmiast po opuszczeniu komfortowego wnętrza góry porozrzucali po najbliższej okolicy. A gracz, niczym bohaterski śmieciarz, będzie musiał owe kryształy sprzątnąć. Oczywiście sprawa nie jest aż taka prosta - kryształy z rzadka są pozostawione samym sobie - z reguły strzegą ich najprzeróżniejsze stwory z piekła rodem, a także kilku niemałych bossów.

SOUKAIGI jest produkcją syntetyczną. Na gotowy produkt składają się tu elementy spotykane w innych grach Square. Sposób przedstawienia akcji w grze najbardziej przywodzi na myśl BUSHIDO BLADE - kamera z reguły ustawia się za bohaterem. Walka jest jednak o wiele mniej realistyczna niż w symulatorach samurajów. Postacie mają potężne combosy, specjalne ataki, a magią walą na prawo i lewo. Dodatkowo mogą też używać materii. Walka jest stosunkowo prosta. Kolejne dociśnięcia przycisku akcji powodują przedłużanie sekwencji ciosów soczyście wchodzących w przeciwnika. Smugi pozostawiane przez miecze, pałki czy nawet gołe pięści lśnią, bohater wyprowadzając kolejne cięcia ryczy, a przeciwnicy piszczą, skowyczą i znikają. Przy okazji w czasie walki występuje element niespotykany w grach, gdzie walka odbywa się w czasie rzeczywistym - po każdym trafieniu nad głową potwora pojawia się liczba pokazująca ile życia właśnie stracił. Elementy RPg-a wypełzają na światło dzienne pomiędzy kolejnymi levelami. Ilość rozwalonych kryształów przekłada się na punkty, które można następnie rozdystrybuować pomiędzy różne zdolności każdego z dostępnych w danej chwili bohaterów - zdolności takie jak wysokość skoku, siła ciosu, obrony, ataków magicznych itd. Dodatkowo każda z postaci ma inne umiejętności i możliwości - niektórzy mają silne ataki, ale nie są w stanie blokować żadnych ciosów, inni potrafią walić z daleka itd. Gra składa się z chodzenia po poziomach i trzaskania kryształów. Najczęściej należy rozwalić pewną ich ilość aby przejść do następnego poziomu. Po jakimś czasie można wracać się, aby zniszczyć pozostałe kryształy, kiedy postać poprawi sobie np. osiągi w skoku. Poziomy są dosyć zróżnicowane, ale to, co należy w nich robić, jest już sprowadzone do jednego mianownika. Po prostu iść i rozwalać. Gdzieniegdzie pojawiają się też kolorowe koła na ziemi - można w nich regenerować siły, odtruwać się, podnosić na jakiś czas siłę ataku lub uzyskiwać chwilową niezniszczalność. Ot, standardowe power-upy.

Pomiędzy levele wkomponowane są real-time'owe filmy przedstawiające oś fabularną. Trzymają one dosyć wysoki poziom i są przy tym baaardzo długie. I dubbingowane, naturalnie po japońsku. Właśnie stąd bierze się nieco większa niż przeciętna liczba kompaktów - bo aż trzy. Ogółem - całkiem fajna gierka, ale raczej nie skierowana do odbiorców w centralnej Europie. [ban]

Beladonna

Kiedyś schludna, wzorowa gosposia, z zawodu bibliotekarka. Zainteresowania zmieniła dopiero po odkrytym przez nią romansie męża z jej siostrą. Dzisiaj - uosobienie marzeń mężczyzn, którzy nie zdają sobie sprawy, że z rozkoszy, z jaką zatopiliby usta w jej wargach, równać się może tylko ta, z jaką ona zatopiłaby w ich drgających gardłach trzydziestocentymetrowe ostrze. Męża i siostry nikt już nigdy nie widział.

Prawdziwe imię i nazwisko: Belladonna Marie Cocherto
Zawód: Bibilotekarka
Wiek: 23
Miejsce urodzin: Savannah, USA
Przyczyna śmierci: Porażenie podczas kąpieli, kiedy jej ulubiony elektryczny paralizator "przypadkiem" wpadł do wody.
Ulubione zajęcia: Czytanie, robienie wypieków, wymierzanie chłosty
Dowiedzione winy: Żadnych (podejrzenie o udział w zaginięciu męża)
Ulubione potrawy: Czekoladowe ciasteczka z orzechami

Cleetus

Cleetus powstał z nieprawego związku matki z własnym bratem. Uwielbienie do zadawania cierpienia innym spowodowało, że sam wyniósł się do nowego miejsca w łańcuchu pokarmowym. Ten zamieszkujący leśne ostępy kanibal nie tylko napawał się cierpieniami swych ofiar, ale też niezwykłą przyjemność odnajdywał w ich pożeraniu. Tylko jednej osobie udało się ujść z życiem. Nieszczęśnik okupił to stratą nogi, którą od tamtej pory, na szczęście, nosi ze sobą pan Radley.

Prawdziwe imię i nazwisko: Cleetus T. Radley
Zawód: Traper
Wiek: ?
Miejsce urodzin: Radley Hollow, USA
Przyczyna śmierci: Zakażenie tasiemcem, a następnie śmierć głodowa z powodu pasożyta
Ulubione zajęcia: Polowanie, barbecue
Dowiedzione winy: Znęcanie się nad zwierzętami
Ulubione potrawy: Ludzie

■ Wydawca: Nieznany ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Listopad

Thrill Kill

Prostowanie kręgosłupa? Spalanie oddechem? Nabijanie na kolce? Dziecinada. Sprawdźcie THRILL KILL. Team Paradox postanowił stworzyć nową jakość jeżeli chodzi o kategorię gier ultrabrutalnych. I jeżeli tylko na tronie wydawcy w Virgin nie zasiądzie jakiś zagorzały purysta, to świat ujrzy najbardziej chorą, zboczoną i krwawą grę jakiej nie jesteście w stanie sobie wyobrazić.

Już sam panteon postaci wiele mówi o tym, jak może przebiegać rozgrywka. Aby jednak dopełnić nieco obrazu przytoczę jeszcze nazwy aren, na których masakruje się ta plejada niezwykłych postaci. Hellevue, Dante's Cage, the Crematorium, Sacrificial Ruins, the Slaughterhouse of Flesh, Sewer of Styx, Sinner's Cell, and Homicide Ave. Kolorystyka i estetyka (o ile słowo to ma jakiekolwiek zastosowanie w przypadku THRILL KILL) wszystkich z nich nie pozostawiają żadnych złudzeń. To jest piekło. Jeśli jednak przez grubą i ciężką zawiesinę krwi spojrzeć w THRILL KILL nieco głębiej, to oczom ukazuje się bardzo innowacyjne i ambitne mordobicie. Innowacyjne z wielu względów. Przede wszystkim na arenie może tłuc się do czterech postaci jednocześnie, co dzięki multitap'owi stanowi prawdziwy krok naprzód w gatunku

mordobić. Teraz spokojnie można sprawdzać się w walce dwóch na dwóch, lub - bardziej preferowanej wersji, kiedy nie bardzo lubi się tego "czwartego" - trzech na jednego. Jednak na wsadzeniu na arenę do czterech gości naraz Paradox nie poprzestał - zmieniło się wiele więcej. W THRILL KILL nie ma żadnych liczników pokazujących stan zdrowia postaci. Zresztą byłoby to zupełnie bezsensowne zważywszy na fakt, że każdy z nich zginął już w mniej lub bardziej krwawy sposób, a teraz jedynie oddaje się uciechom życia w piekle. Miejsce licznika zdrowia zajął natomiast "Kill meter". Wskaźnik ten powoli napełnia się każdemu kto zadał jakieś obrażenia przeciwnikowi. Napisałem - powoli. To zależy. Prędkość z jaką napełnia

Mammoth

Ucieleśnienie prymitywnego ludzkiego okrucieństwa i bezrozumnej nadludzkiej siły. Ta wielka kupa mięśni oblanych skórą jest w stanie jednym uderzeniem palca łamać kręgosłupy pechowcom stającym mu na drodze. Po wyrzuceniu go z wygodnej posady na poczcie, gdzie pracował przy przenoszeniu paczek, Mammoth wpadł w szał i wyładował całą swoją wściekłość na współpracownikach i klientach.

Prawdziwe imię i nazwisko: Franklin Peppermint
Zawód: Urzędnik pocztowy
Wiek: 26
Miejsce urodzin: Covington, USA
Przyczyna śmierci: Samobójstwo z broni palnej
Ulubione zajęcia: Słuchanie soft jazzu
Dowiedzione winy: Żadnych
Ulubione potrawy: Placki kartoflane

Oddball

Rozpoczął swoją karierę w FBI, ale zakończył w sposób, jakiego nie pozazdrościłby mu nikt z dawnych kolegów. Lata spędzone nad sprawami seryjnych morderców postawiły go na krawędzi obłędu. A następnie delikatnie popchnęły. Od kiedy Raymond zaczął po cichu podziwiać tych drapieżców naszych czasów, wszystko potoczyło się już szybko. Zdobył sobie sławę jako "Oddball Killer" ("Zabójca Psychol") jednocześnie pracując cały czas w FBI. Nie odczuwał żadnych wyrzutów sumienia, skruchy, nie okazywał uczuć. Co prawda walczy odziany w kaftan bezpieczeństwa, ale jak każdy prawdziwy drapieżnik przystosował się i do tego.

Prawdziwe imię i nazwisko: Raymond Raystack
Zawód: Agent FBI
Wiek: 31
Miejsce urodzin: Belfast, USA
Przyczyna śmierci: Zastrzelony przez kolegę po długim dochodzeniu w sprawie seryjnego "Oddball Killera"
Ulubione zajęcia: Szachy, majsterkowanie w piwnicy
Dowiedzione winy: Żadne
Ulubione potrawy: Leki uspokajające (nie z własnej woli)

Doktor Faustus

Faustus doszedł do takiej wprawy w posługiwaniu się skalpelem, że jest w stanie jednym cięciem wyzwolić organ zamknięty w niewygodnym wnętrzu klatki piersiowej człowieka. Lub zamienić nieszczęśnika w krwawą mieszankę poplątanych ścięgien, jelit i tkanki. Po tym jak na twarzy zainstalował sobie zmodyfikowaną pułapkę na niedźwiedzie doszedł do wniosku, że nie powinien zatrzymywać sekretów swoich eksperymentów plastycznych tylko dla siebie. Jego ofiary były odmiennego zdania.

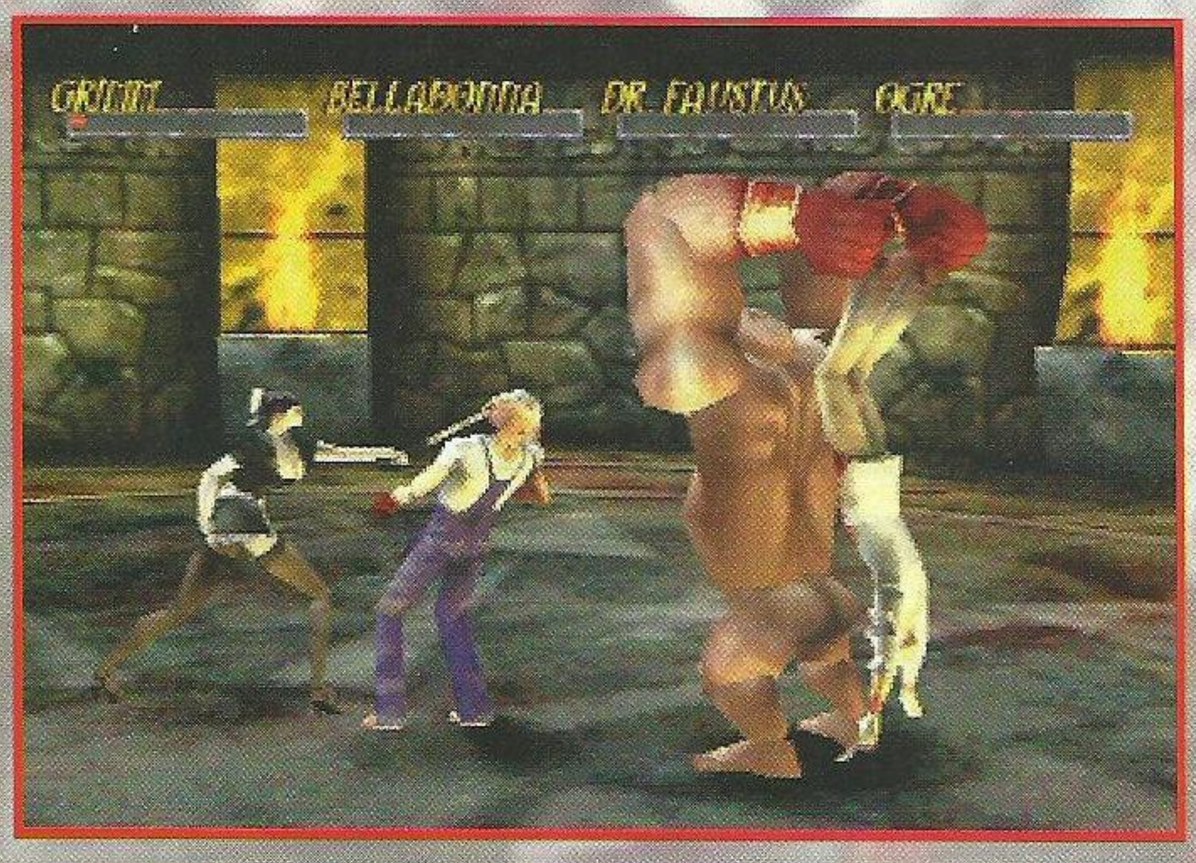
Prawdziwe imię i nazwisko: Dr Gabriel Faustus
Zawód: Chirurg plastyczny
Wiek: 37
Miejsce urodzin: Los Angeles, USA
Przyczyna śmierci: Infekcja, która wdała się po przeszczepieniu pułapki na niedźwiedzie
Ulubione zajęcia: Robienie sekcji zwłok małym zwierzętom
Dowiedzione winy: 27 pozwów o nadużycia, żadnego skazania
Ulubione potrawy: Ślimaki

Imp

Wielkość się nie liczy. Doskonałym tego przykładem jest niespełna metrowego wzrostu Imp. Cierpiący na kompleks Napoleona mężczyzna wszczepił sobie parę specjalnie skonstruowanych szczudeł, dzięki czemu nie wyróżniał się tak od znajomych. Ale wstyd, lęk i kompleks niższości na stałe zagościły już w jego psychice. Imp stara się zadawać ból i śmierć (w tej kolejności) wszystkim, którzy ośmielają patrzeć się na niego z góry. Przed śmiercią senator był uważany za prawdziwego strażnika moralności i ładu.

Prawdziwe imię i nazwisko: Senator Roland Leberwitz
Zawód: Senator Stanów Zjednoczonych
Wiek: 39
Miejsce urodzin: Albany, USA
Przyczyna śmierci: Komplikacje spowodowane wykorzystaniem eksperymentalnej pary nóg po amputacji własnych kończyn dolnych.
Ulubione zajęcia: Śpiewanie w chórze kościelnym
Dowiedzione winy: Seksualne wykorzystywanie nieletnich
Ulubione potrawy: Kawior

się ten wskaźnik zależy wyłącznie od tego jak szybko i potężnie nasuwa się przeciwników. Styl defensywny nie jest więc preferowany. Kiedy wskaźnik wypełnia się do końca ekran rozświetla błyskawica i postać, która osiąga właśnie maksa dostaje opcje "Thrill Kill". Jest wtedy w zasadzie niepokonana i może wykonać na jednym z przeciwników coś w rodzaju Fatala. Oczywiście nieblokowalnego. Po tym jak już zmasakruje się przeciwnika, licznik zeruje się i gra się do czasu kiedy znowu się komuś napełni. Tyle, że gra odbywa się przy udziale liczby zawodników mniejszej o jednego. I tak aż do końca. Każda z postaci ma po kilka sposobów uśmiercania - twórcy gry mówią o pięciu. Z widzianych dotychczas Thril Killów - Oddball wskakuje



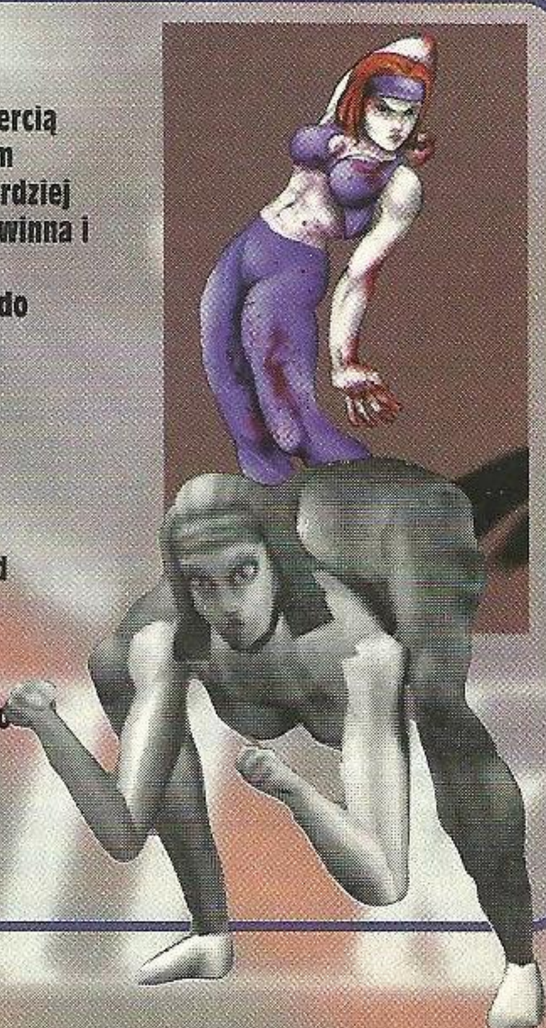
przeciwnikowi na ramiona i ukręca mu głowę, a Belladonna wbija pałkę elektryczną w ciało nieszczęśnika i rozsadza go, tak jak to miał w zwyczaju Rayden. Gra opiera się na systemie dosyć prostym - sterowanie to dwie ręce i dwie nogi. Każdy z "bohaterów" ma do dyspozycji wachlarz do pięćdziesięciu uderzeń - poza tym są combosy, juggle, itd. Ciekawa jest opcja wspomaganej walki - jeden z gości chwyta zawodnika, a drugi robi z nim w tym czasie to na co ma ochotę. Ze strategicznego punktu widzenia niezłym chwytem wydaje się system Thrill Kill. Już podczas targów w Atlancie widać było jak reagują pozostali przeciwnicy na widok naładowanego gościa, który spokojnie przemierza arenę polując na upragnioną zdobycz. W tym czasie przeciwnicy czmychali w popłochu, probując kopniakami i ciosami podepchnąć naładowanemu jakąś ofiarę. Pełna wersja zawierać będzie trzech bossów możliwych do wyboru po ich pokonaniu, zakończenia FMV dla każdego (raczej nie z gatunku Happy Endów), po cztery stroje dla wszystkich. To powinno zaspokoić nawet najmniej wybredne gusta.

Tormentor

Whitefield przyszedł na świat po to, aby czyścić z grzechu dusze zbłądzonych. Jak? Krwią i cierpieniem. Ich własną krwią i ich własnym cierpieniem, naturalnie. W procesach Tormentora wszyscy są winni do czasu udowodnienia niewinności. A kara za najdrobniejsze nawet przewinienie to śmierć. Za życia, sędzia Whitefield zawsze uniewinniał osoby, o których wiadomo było, że popełniły zarzucane im czyny. Następnie zaś chwytał je i zaciągał siłą do swej prywatnej sali tortur. A tam gotował im los, który uważał za jedynie słuszny.

Prawdziwe imię i nazwisko: William J. Whitefield
Zawód: Sędzia okręgowy
Wiek: 51
Miejsce urodzin: Phoenix, USA
Przyczyna śmierci: Krzesło elektryczne - wyrok za dwa morderstwa z premedytacją
Ulubione zajęcia: Palenie mrówek przez szkło powiększające
Dowiedzione winy: Morderstwo
Ulubione potrawy: Cheeseburgery z bekonem i majonezem

Violet



Wcielenie szaleństwa - Violet, była przed śmiercią kontorsjonistką. Potrafiła wyprawiać ze swym ciałem rzeczy, które nie śniły się nawet najbardziej chorym umysłom. Jest niczym wąż - szybka, zwinna i śmiertelnie niebezpieczna dla każdego, kto przypadkiem się do niej zbliży. Jej nienawiść do mężczyzn zaczęła się od incydentu, kiedy po przedstawieniu zaatakował ją jakiś fan.

Prawdziwe imię i nazwisko: Violet Boregard
Zawód: Artystka cyrkowa (kontorsjonistka)
Wiek: 19
Miejsce urodzin: Thomia, Austria
Przyczyna śmierci: Obrażenie wewnętrzne po uszkodzeniu kręgosłupa
Ulubione zajęcia: Taniec, aerobik
Dowiedzione winy: Zabójstwo
Ulubione potrawy: Precelki

MADE IN JAPAN

COWBOY BEBOP

Bandai ○ Wrzesień 1998 ○ 1 Gracz ○ 5/10

Ach, to znowu nasza ulubiona firma produkująca na całym świecie zabawki, a ostatnio próbująca dołączyć do panteonu wielkich producentów gier na konsole. Nie mylicie się - chodzi naturalnie o koncern Bandai, znany choćby z wynalazku zwanego Tamagotchi. Bandai macza swoje palce także w filmach animowanych, a COWBOY BEBOP jest właśnie produktem opartym na popularnym w Japonii serialu anime. Nie widziałem żadnej części, więc nie mam pojęcia co gra zapożycza z filmu - jeśli w ogóle cokolwiek z niego zapożycza.

COWBOY BEBOP to trójwymiarowa strzelanina utrzymana w konwencji pseudo-symulatora. Przez sześć poziomów gracz pilotuje przedziwny pojazd powietrzny, oglądając go z perspektywy osoby trzeciej, czyli kamery podążającej delikatnie z tyłu za nim. Można i trzeba strzelać (nowe bronie dostaje się po ukończeniu kolejnej misji) do pojawiających się zewsząd przeciwników oraz do czychających na końcu poziomu bossów. Można także przy pomocy przycisków R1 i L1 pochylać skrzydła, co zwiększa manewrowność pojazdu. Całość jest płynna, ale wolna i spokojna i stonowana - można powiedzieć, że bez śladu emocji.

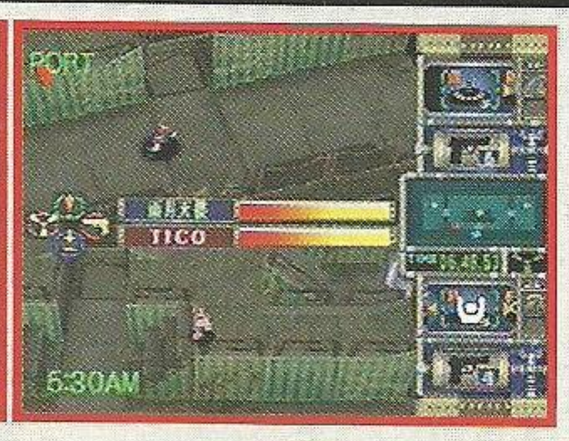
Grafika jest bardzo przeciętna, momentami nawet paskudna (rozłażące się polygony), zaś muzyczki nie pamiętasz nawet po pięciu sekundach. Co zastanawia, to brak jakichkolwiek animowanych sekwencji. Skoro gra jest oparta na filmie, to można się było spodziewać choćby krótkich anime'owych wstawek. Niestety, próżno ich szukać.

COWBOY BEBOP to bardzo przeciętny shooter. Nie wciąga, nie odrzuca, ot - gra jakich wiele. Menu jest po angielsku, tylko komunikaty radiowe pozostają w języku żółtych braci. [gash]

MADE IN JAPAN

TRAP GUNNER

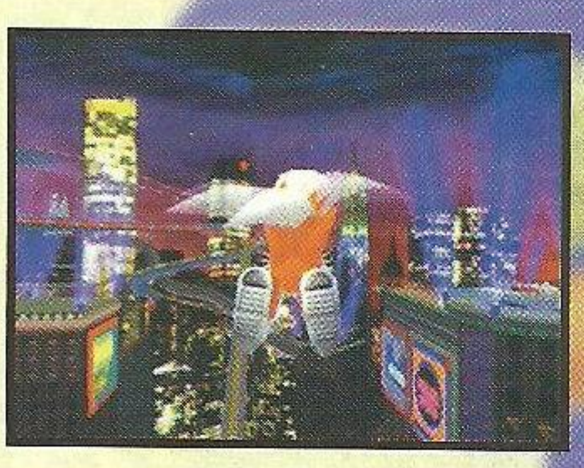
Atlus ○ Wrzesień 1998 ○ 1-2 Graczy ○ 7/10

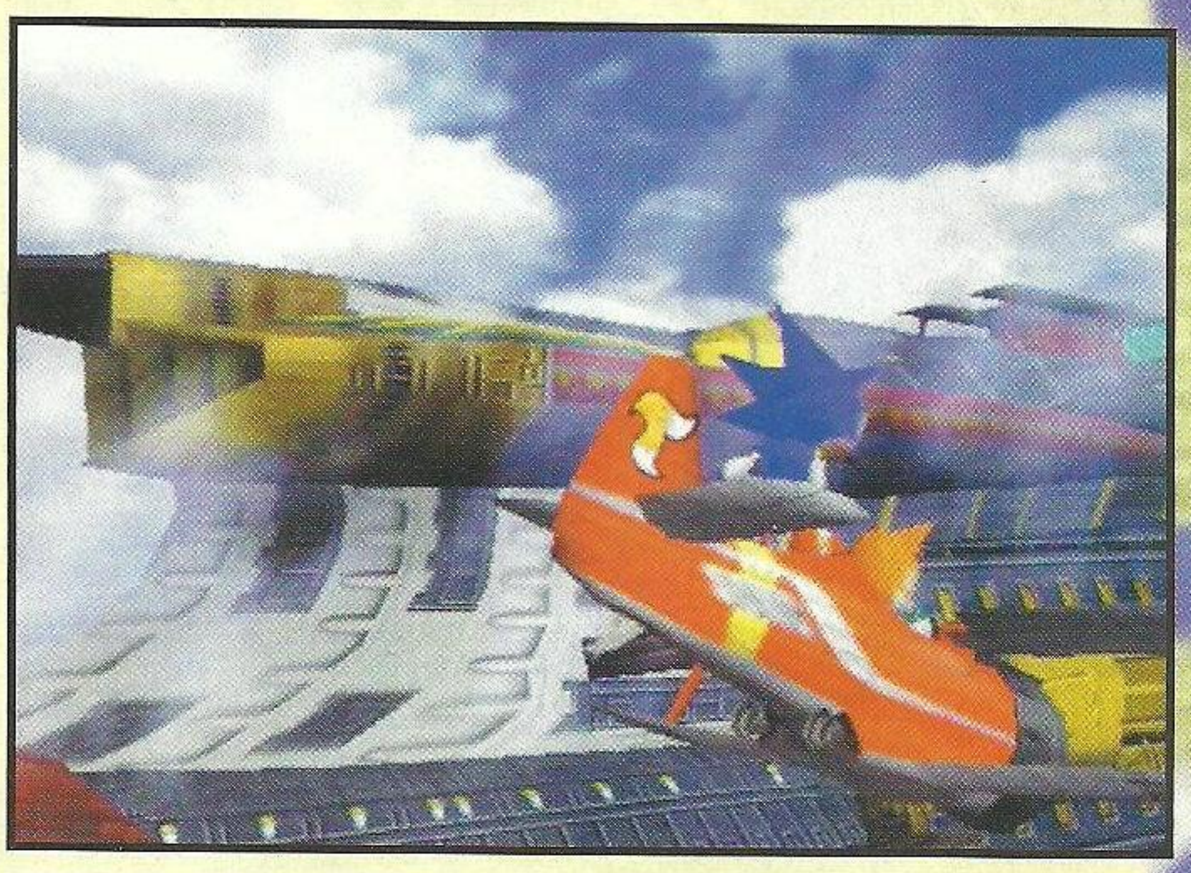


Niektórzy gracze pewnie pamiętają serię SPY vs SPY, będącą niegdyś prawdziwym hitem na starych 8-bitowych komputerkach (choć pojawiła się także wersja na SNES'a, a nawet na GameBoy'a!). TRAP GUNNER czerpie nieco z tamtej idei i dodaje trochę od siebie, w wyniku czego otrzymujemy całkiem udany produkt.

Właściwie całą ideę gry można pojąć tłumacząc sobie tytuł: TRAP, czyli pułapka + GUNNER, czyli strzelec. Dokładnie tak. W obszernym pomieszczeniu (może to być np. hala fabryczna) znajduje się dwóch wrogo do siebie nastawionych klientów (można wybrać spośród sześciu), naturalnie wyposażonych w guny. Zadanie polega na wyeliminowaniu przeciwnika z akcji. Strzelanie z broni palnej jest jednak mało efektywne (można także walczyć wręcz, ale jak wyżej) i w tym miejscu z pomocą przychodzą pułapki zostawiane przez graczy. Można na przykład zaminować pół podłogi i podłożyć w odpowiednim miejscu "poślizg", aby goniący nas przeciwnik wpadł na miny, albo podłożyć bombkę z zapalnikiem czasowym. Przeciwnik naturalnie nie widzi naszych pułapek i vice versa. Zasady rozmieszczania pułapek na początku mogą być niejasne, ale już po kilku partyjkach wprawni gracze będą wymiatać.

***TRAP GUNNER* jest pomyślany przede wszystkim do zabawy w trybie multiplayer, stąd podzielony na dwa okna ekran. Gra ma zaskakująco dobrą (jak na średniej klasy produkt) oprawę graficzno-dźwiękową i prezencję (czołóki, menu, intro, etc.). Grafika jest w całości trójwymiarowa, rozgrywkę umila kilka kamer przełączanych przyciskiem "select" zaś całość zadziwia miodnością. Wygląda to trochę jak LOADED (czy RELOADED) w nieistniejącym tam trybie deatchmatch. [gash]**





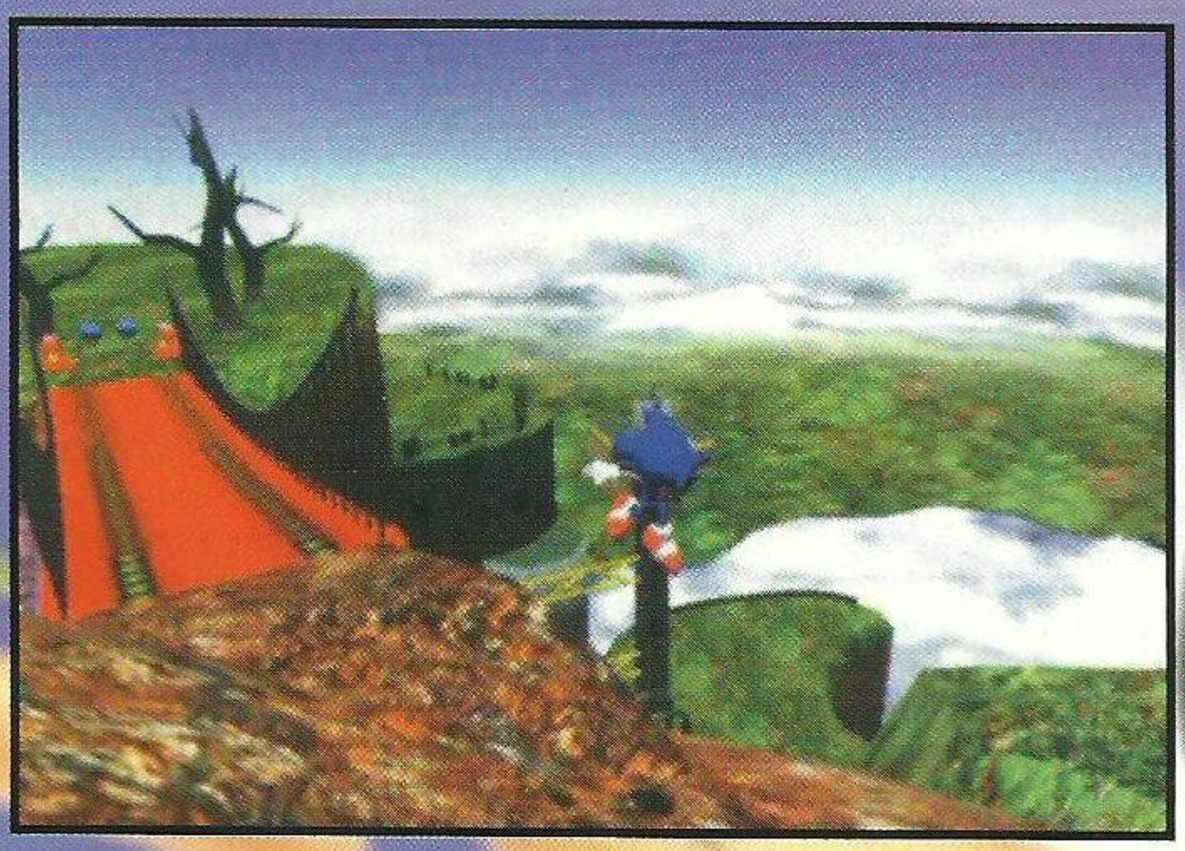
■ Wydawca: Sega ■ Platforma: Dreamcast ■ Termin: NTSC - Grudzień

Sonic Adventure

Pod koniec sierpnia w Tokyo odbyła się konferencja prasowa, na której zaprezentowano w akcji SONIC ADVENTURE. Przybyło 10 tysięcy fanów Niebieskiego, transmisję można było także oglądać za pośrednictwem internetu.

Wydarzenie to z pewnością przejdzie do historii gier video, bowiem zgromadzeni tam dziennikarze i gracze ujrzeli cudowne zjawisko - grę o niewiarygodnym potencjale, która będzie promować konsolę o olbrzymiej mocy. Sonic powraca w najlepszej formie!

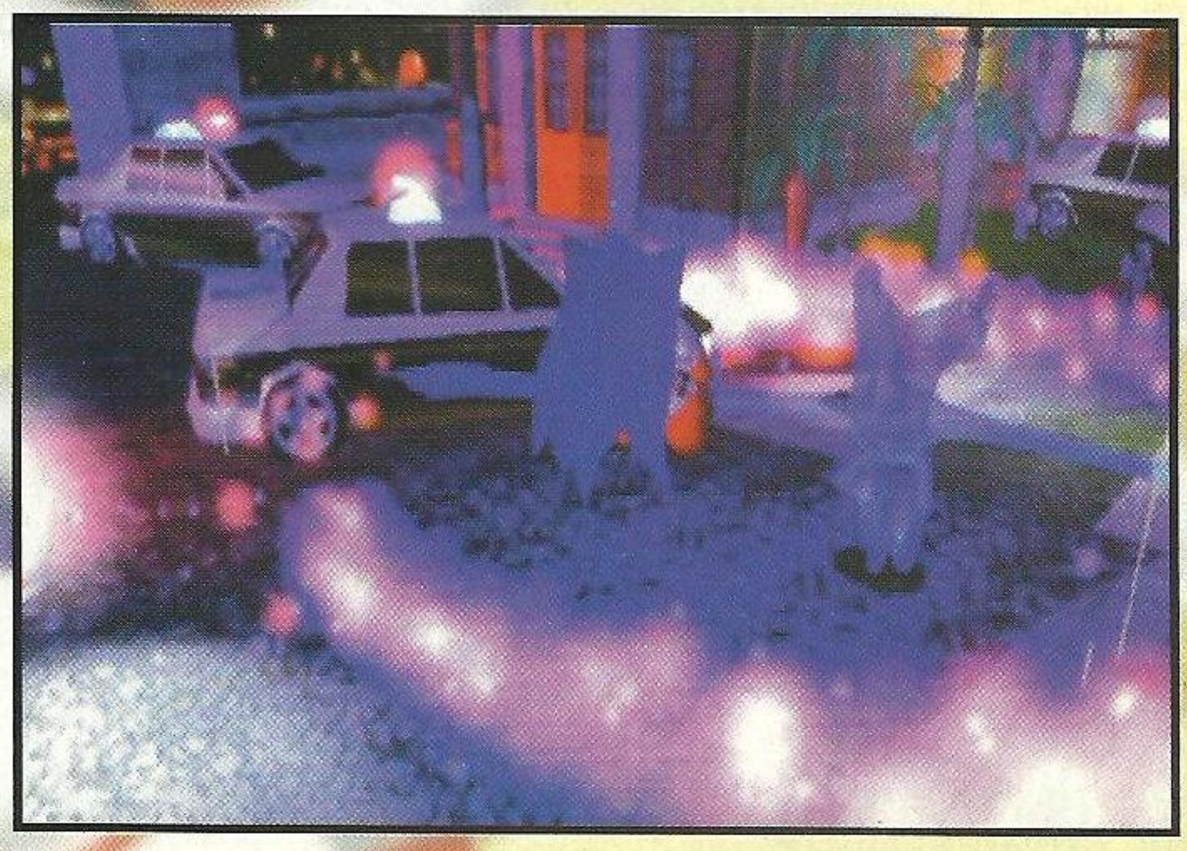
SONIC ADVENTURE to dość niezwykła platformówka 3D, nazywana przez autorów nawet "przygodową grą akcji z elementami RPG". Planujący opanowanie świata doktor Robotnik po raz kolejny będzie przeciwnikiem grupy przyjaciół z niebieskim jeżem na czele.



Obecnie najbardziej fascynują nas techniczne aspekty gry, które najlepiej pokazują możliwości konsoli Dreamcast. SONIC ADVENTURE zjada wszystko na śniadanie swoją grafiką i animacją (rozdzielczość 640x480, 60 fps!), niewiarygodną liczbą detali graficznych i rewelacyjną prezencją, z najbardziej dopracowanym systemem trójwymiarowych kamer jaki można sobie wyobrazić. Popatrzcie na screenshoty - bogactwo tekstur, obecność małych detali ubarwiających świat, kolorowe światła, żadnej pikselozy i olbrzymie pole widzenia pokazują, jak wiele można uzyskać na malutkim DC. Zapytany o to, czy możliwa byłaby konwersja SONIC ADVENTURE na PC bez straty jakości Yui Naka odpowiedział - "To niemożliwe - moc Dreamcast znacznie przekracza możliwości VooDoo 2". Wiadomo też, że sporą rolę w grze odegra VMS, planowany jest także tryb multiplayer z możliwością łączenia się przez modem/internet z graczami na całej kuli ziemskiej.

Przygotowano sześć postaci, po części znanych z poprzednich odsłon, a dla każdej z nich stworzono sześć questów. Przy tym wszystkie ścieżki w pewnym momencie łączą się, odkrywając zawiłości scenariusza. Postacie posiadają specyficzne dla siebie umiejętności (np. Sonic biega z niesamowitym przyspieszeniem, zaś Tails lata), a także specjalne możliwości, które będą zdobywane w trakcie gry. Gameplay dalej będzie opierać się w dużej mierze na elementach trójwymiarowego platformera, choć interesujący jest aspekt RPG - Sonic będzie mógł werbować do drużyny nowe postacie, będzie też interakcja między postaciami (mówiący Sonic!). Prędkość, z jaką porusza się jeż (na oko biega z 20x szybciej niż Mario!) kazała autorom przygotować odpowiednio wielkie światy, i mamy na myśli naprawdę gigantyczne poziomy, odtworzone z prawdziwych lokacji. Co ciekawe, zespół zwiedził świat rysując plany i digitalizując tekstury bespośrednio ze źródeł. Efekty ich pracy są nie tylko zadowalające - są cudowne!

SONIC ADVENTURE to doskonały przykład nowej, 128-bitowej jakości w grach video. Sega nie szczędzi środków - pracujący przy grze zespół rozrósł się z 20 do 60 osób, a to świadczy o rozmachu i wierze w powodzenie przedsięwzięcia. Jeśli wszystko odbędzie się zgodnie z planem, SONIC ADVENTURE znajdzie się na półkach japońskich sklepów 20 listopada, razem z Dreamcastem. Nie możemy się już doczekać.



■ Wydawca: Psygnosis ■ Platforma: Nintendo 64 ■ Termin: Listopad

W roku 2035 Pierre Belmondo - szef Europejskiej Komisji Badań Nad Antygrawitacją pokazał światu nad czym przez wiele lat pracował jego zespół. Pierwsza technologia umożliwiająca podróżowanie na specjalnych antygrawitacyjnych poduszkach przypadła do gustu ludziom na całym świecie.

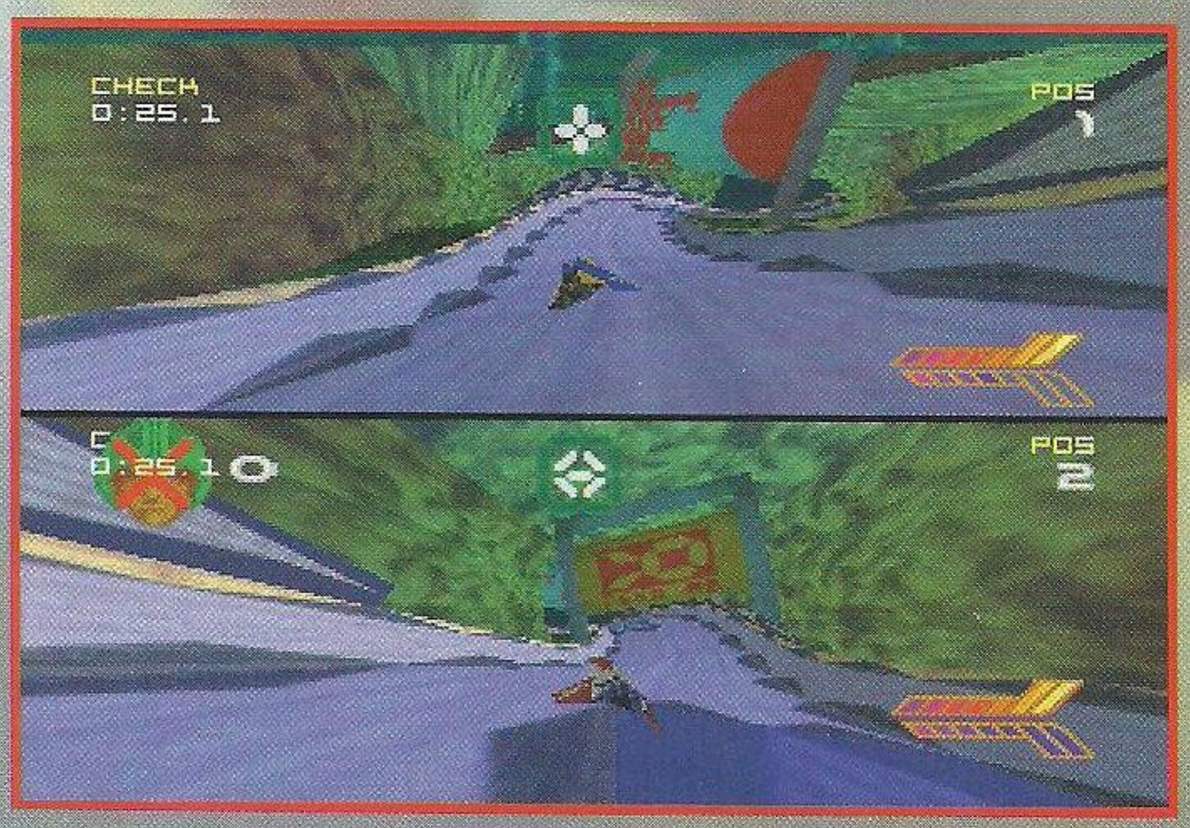
WipEout 64

Do tego stopnia, że już w kilka lat od tamtego momentu rozpoczęły się wyścigi poduszkowców - najszybszych i najzwrotniejszych pojazdów, jakie kiedykolwiek zagościły na powierzchni naszej schorowanej planety. Jednak nawet oszałamiająca prędkość jaką na najbardziej wymyślnych torach osiągały poduszkowce nie zdołała na długo przyciągnąć widzów do tego rodzaju rozrywki. Wiecznie głodna emocji tłuszcza zapragnęła czegoś więcej. Więcej niż "jedynie" prędkości, przy których ułamki sekundy decydują o tym, czy skupiony i spięty pilot nie zespoli się ze swym pojazdem w wielką kulę ognia, mięsa i metalu. Walki. I to nie rywalizacji jaka towarzyszyła wyścigom, pełnej napięcia gonitwy po zakrętach i wzniesieniach jakie oferowały tory. Ludzie chcieli prawdziwej walki.

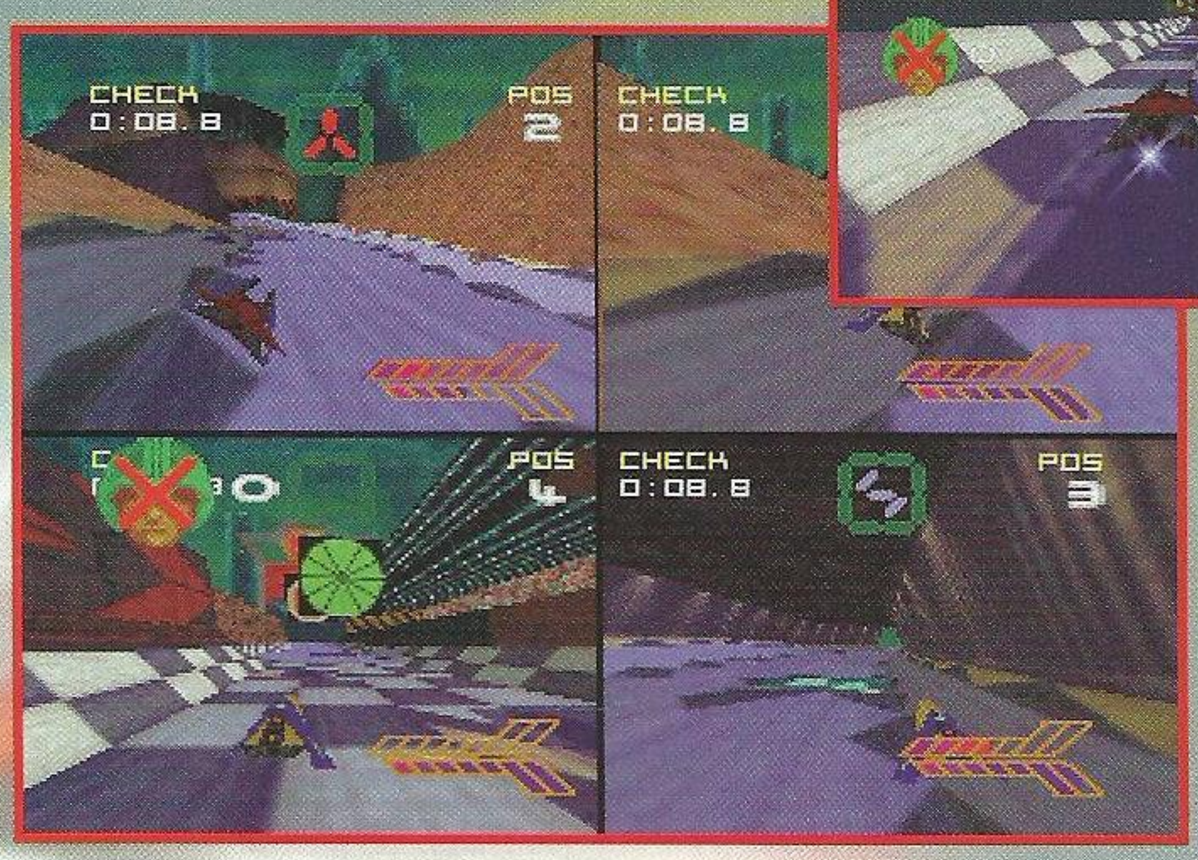
Wkrótce na torach zapanował chaos. Lasery, bomby, miny i pociski zaczęły ryć ich gładkie powierzchnie. Ludzie dostali swoje igrzyska. 6 nowych tras pełnych zakrętów, przyspieszaczy i tego wszystkiego, co przykuwało do WIPEOUT oraz WIPEOUT 2097/XL setki tysięcy graczy na całym świecie. 12 różnych typów broni - z tego do garstki znanych z poprzednich, nieNintendowych części ma dobić kilka zaprojektowanych wyłącznie na te konsole. Oprócz tego nowy wymiar gry. Teraz walka stała się już czymś więcej niż tylko krokiem pomocnym w osiągnięciu celu, jakim było wygranie wyścigu. W WIPEOUT 64 walka jest kluczem, a nie tylko miłym dodatkiem. 4 różne klasy pojazdów dostosowane do preferencji graczy. Opcja poczwórnego split screena - pierwszego dla serii firmy Psygnosis. Obsługa Rumble Paka. Obecność do 15 pojazdów na torze bez zwalniania grafiki (30 klatek na sekundę).

Na razie zaplanowano też trzy kawałki, które mają pomóc grze w uchwyceniu niepowtarzalnej muzyki z Playa: Fluke - "Midnight Lover" i "Absurd" oraz Propellerheads "Bang On". Czy cart zdoła udźwignąć ciężar porządnej muzyki? Nie wiadomo. Ale wiadomo, że sukces WIPEOUTA polegał też na odpowiednim dobraniu soundtracku.

Prace nad przeniesieniem najpopularniejszego PSX'owego phuture-racera na platformę, o ktorą niewiele osób posądzałoby Psygnosis rozpoczęły się w lutym w 1998 roku. Zespół 13 osób - 7 artystów, 3 programistów, 2 projektantów i jednego producenta rozpoczął działania z jednym jedynym pragnieniem. Stworzenia najlepszego racera na Nintendo 64. Jednak o ile to zadanie nie wydawało się zbytnim wyzwaniem na początku 1998 roku, (wtedy zaczęły się prace), o tyle w tej chwili może to już nie być takie proste. Niedługo pojawi się kilka tytułów, które mogą podnieść poprzeczkę dosyć wysoko. A zwą się: S.C.A.R.S, F-XERO X i EXTREME-G 2. Informacje dotyczące WIPEOUT 64, które rozesłało w świat Psygnosis są raczej lakoniczne. Materiały prasowe obfitują we wszelkiej maści screeny, szkice i rysunki, ale część merytoryczna raczej kuleje. Jak zwykle w sukurs przychodzi E3 w Atlancie.



Pomimo, że twórcy gry zarzekali się, iż gra będzie tak samo pełna pędu jak jej młodsze Playowe siostry, to jednak największe obawy budziło to czy Nintendo jest w stanie zrobić to w zbliżony sposób. Co prawda wydaje się, że gra na Nintendo jest nieco wolniejsza, ale ogólne poczucie prędkości pozostało. Maszyny nie zachowują się jednak tak samo przy kolizjach ze ścianami. Wydaje się, że ten element potrzebuje jeszcze doszlifowania. Skoro jednak mowa o kolizjach - nie bez wpływu na nie jest sprawa sterowania. Pierwsza myśl dotycząca pada Nintendowego jest taka: on niezbyt nadaje się do sterowania w grze takiej jak WIPEOUT. Na szczęście zaskakująco dobrze sprawdza się w tej sytuacji analogowy kontroler. Możliwość delikatnego, intuicyjnego korygowania wychyłów statku jest bardzo OK. Z kolei nieco zawodziło korzystanie z hamulców powietrznych. Z nimi wiąże się też jedyna (jak na razie) zmiana w systemie sterowania w stosunku do PSX-a. Otóż do oddzielnych bocznych hamulców powietrznych dołączył przycisk uruchamiający obydwa naraz. Przy okazji twórcy mówią o możliwości wykorzystywania kontrolera digitalnego oraz Nintendowych kierownic. Mieliśmy też okazję sprawdzić dwie z grupy pięciu nowych broni (siedem pozostało z WIPEOUT 2097). Jedna to wysysacz tarcz, a druga - mały gadżecik powodujący niewidzialność. Wysysacz tarcz robi dokładnie to co mogłaby sugerować jego dosyć demaskująca nazwa - wysysa tarcze z namierzonego pojazdu. Następnie wyssana energia służy odnowieniu osłon pojazdu, który skorzystał z tego poręcznego urządzonka. Z kolei ta druga broń (która w zasadzie nie jest bronią) po uaktywnieniu znacznie przyspiesza pojazd, jednocześnie czyniąc go niemalże niewidocznym dla przeciwników.

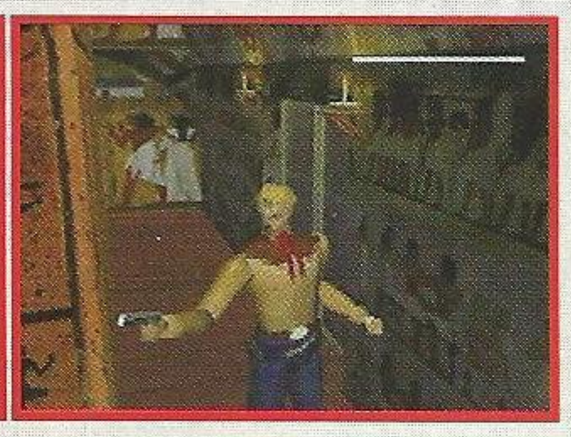


No i to by było na tyle. Co prawda jeszcze wiele może się w tej grze zmienić, ale jedno wiadomo na pewno. WIPEOUT 64 to bedzie Coś. Dobre albo złe. Ale na pewno Coś.

MADE IN JAPAN

ENIGMA

Koei ○ Wrzesień 1998 ○ 1 Gracz ○ 4/10



Koei to firma znana do tej pory z mnóstwa totalnie dla nas niegrywalnych japońskich gier strategicznych (choćby o Dynastii Ming, czy o grupie walecznych samurajów potykających się ze złymi lordami, etc.). Niedawno firma postanowiła rozszerzyć swoją linię produktów o wszystko, co tylko będzie w stanie wyprodukować. Nic nowego - większość dużych koncernów w ten sposób dochodziła do swojej wielkości. Mniej więcej pół roku temu pojawił się całkiem niezły fighter DYNASTY WARRIORS (naturalnie z samurajami w starożytnej Japonii), teraz zaś Koei postanowiło zaserwować graczom przygodówkę - thriller utrzymany w konwencji RESIDENT EVIL, z trojgiem bohaterów w roli głównej, oraz z trzema osobnymi ścieżkami i zakończeniami.
Z tego, co udało nam się zrozumieć z początkowych animacji, jeden z bohaterów jest niedoszłym wojownikiem Ninja, drugi - Tomb Raiderem czyli rabusiem starożytnych grobów. Trzecią osobą jest panienka, wyglądającą na rozkapryszoną córkę angielskiego milionera.
ENIGMA wypada słabo. Po pierwsze jest to produkt z gatunku "nic nie rozumiem, ale pewnie, że gram!" - wszystko, co tylko możliwe - napisy, dialogi, hinty, puzzle i tak dalej - jest po japońsku, co eliminuje jakieś 99,99 procent ewentualnie zainteresowanych graczy w naszym kraju. Po drugie (gdyby mimo tego jednak ktoś jej zapragnął) oprawa jest przeciętna lub nawet słaba - renderowane lokacje są plastikowe na maksa i daleko im choćby to tych z pierwszego RESIDENT'A, postacie ruszają się sztywno, jakby połknęły kij od miotły a reszta... Cóż, reszta w tym momencie już nas chyba nie interesuje, prawda? Oszczędźcie sobie czasu - jest mnóstwo lepszych gier. [gash]

MADE IN JAPAN

POY POY 2

Konami ○ Sierpień 1998 ○ 1-4 Graczy ○ 7/10

Kto nie widział POY POYa może uważać, że BOMBERMAN jest najlepszym przedstawicielem z gatunku "party games". Takich, które najsztywniejsze imprezy zamieniają w orgie zabawy i radości. Gry imprezowe nie wymagają żadnych specjalnych umiejętności - zasady są proste i opanowuje je w dwie minuty każdy kto chwyta pada w dłonie, gra - bardzo szybka, a emocje - duże. POY POY 2 w bardzo twórczy sposób rozwija ideę POY POY, który z kolei w bardzo twórczy sposób rozwinął ideę BOMBERMANA. Tutaj także może występować do czterech graczy, tyle że do dyspozycji mają arsenał znacznie wykraczający poza standardowe bomby. Rzucać można wszystkim i wszystkimi - kamieniami, balami drewna, bombami, przeciwnikami itd. W dodatku wszystkie levele są skonstruowane tak, że każdy z nich ma na terenie jakieś niezłe dodatki - np. kaktusy, na kolce których można nabijać przeciwnika, jamy piaskowe kryjące w sobie potwory itd. Oprócz tego każdego z bohaterów gry można przed wejściem na arenę odziać w parę rękawic umożliwiającą specjalne zagrania - walenie innych młotem, zmieniające podnoszone przedmioty w energię życiową, podpalające przeciwników, czy zmieniające podnoszącego w przedmiot który właśnie trzyma w rękach. Każdy z bohaterów po wybraniu ma inne cechy (takie jak szybkość czy żywotność), a przy okazji jest pocieszny w ten właściwy dla POY POY'a sposób.
POY POY 2 to więcej nowych poziomów, rękawic, postaci oraz dodatkowa opcja fabularnej gry single player. Niestety o tej ostatniej ciężko coś powiedzieć, bo jest w całości po japońsku. Jeśli masz multitapa i masę kumpli chętnych do wspólnej gry, sprawdź to. To naprawdę świetna, pełna multiplayerowego uroku gra. Ale raczej tylko multiplayerowego. [ban]

■ Wydawca: Konami ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: NTSC - Wrzesień, PAL - 1999

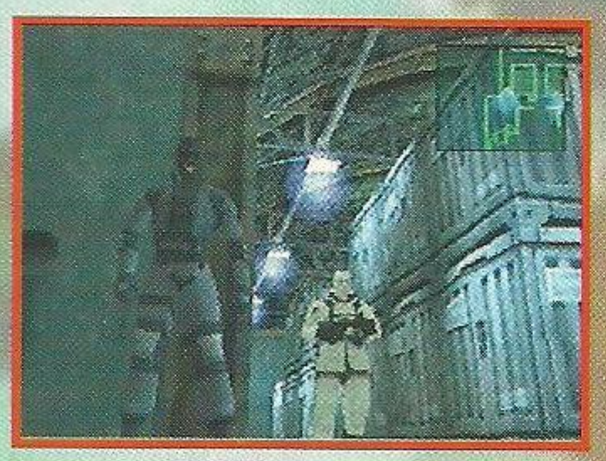
Metal Gear Solid

Wydane niedawno w Japonii demo METAL GEAR SOLID spowodowało dosyć dużo szumu. I to nie tylko dlatego, że jest to jedna z najbardziej wyczekiwanych gier nadchodzących czasów. Stało się to również z pewnej "banalnej" przyczyny - zaimportowanie tego demka kosztuje równowartość 20 dolarów.

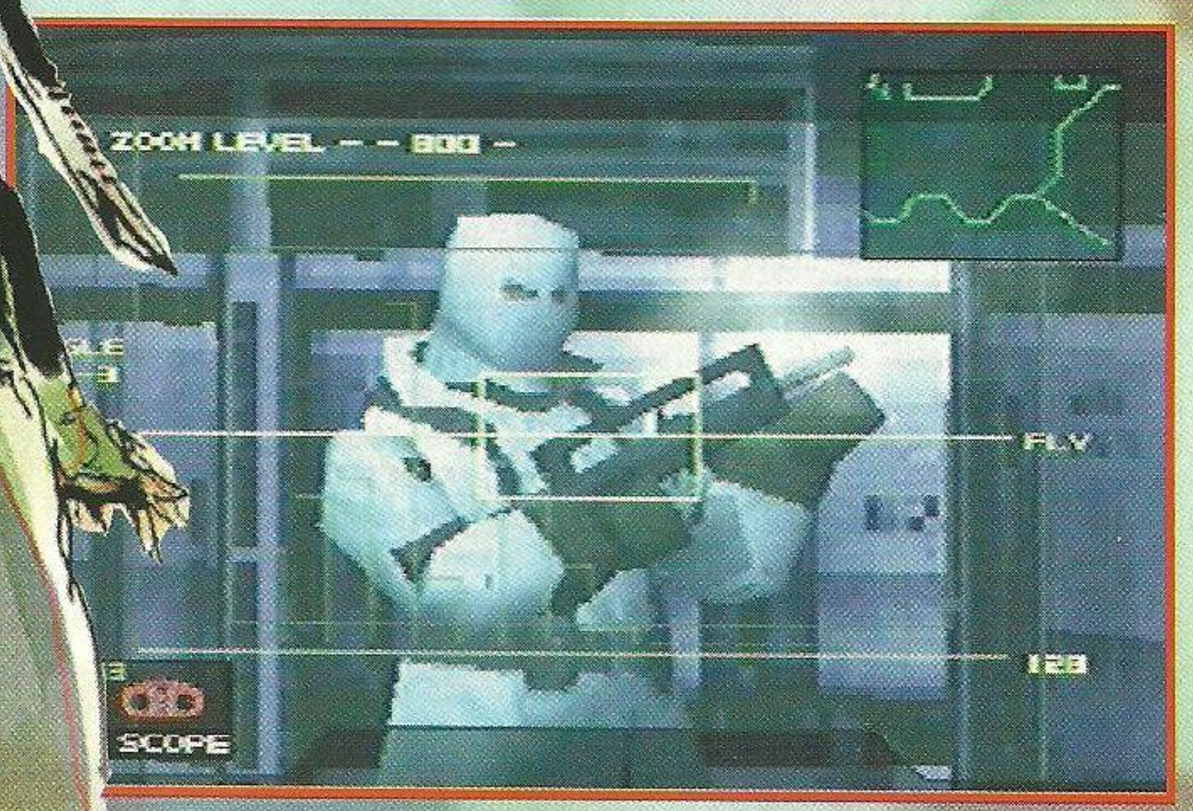
W świetle faktu, iż gotowa gra będzie sprzedawana za jakieś 40 zieleńców może się to wydawać niektórym ceną nieco wygórowaną. Na pewno jednak może się to wydawać ceną wygórowaną osobie, która za to zapłaci, a później skończy demo w 3 minuty 50 sekund. Z zegarkiem w dłoni. Na szczęście w naszym pięknym kraju miodem i mlekiem płynącym, dystrybutorzy starają się nie dopuszczać do tak skandalicznych sytuacji jak wypuszczanie bardzo króciutkich demek za połowę ceny właściwej gry.
I takich demek (oraz wszelkich innych promujących nowe tytuły) po prostu nie sprowadzają. Poniżej bilans strat spowodowany tym przykrym procederem.

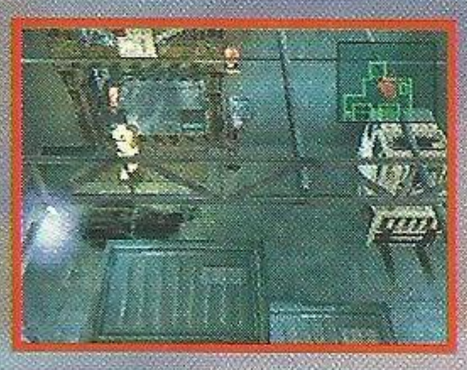
Pierwsze skojarzenie jakie przychodzi na myśl po odpaleniu dema METAL GEAR SOLID jest proste: film. Począwszy od ujęć kamery, pokazującej na przemian zamkniętego w specjalnej torpedzie Solid Snake'a oraz dowódcę łodzi podwodnej informującego komandosa o celach misji, przez napisy pojawiające się jak przy czołówkach filmów aż po muzykę podkreślającą budowany nastrój. Dosyć odważnym i wyjątkowo trafnym posunięciem wydaje się zastosowanie jednego sposobu przedstawiania akcji - w czasie rzeczywistym. Intro podziwiamy w pełnej krasie real time'u - nie ma przeskoków pomiędzy częścią interaktywną i renderowanymi filmikami. Dzięki temu zabiegowi klimat MGS nie ulega żadnym zachwianiom.

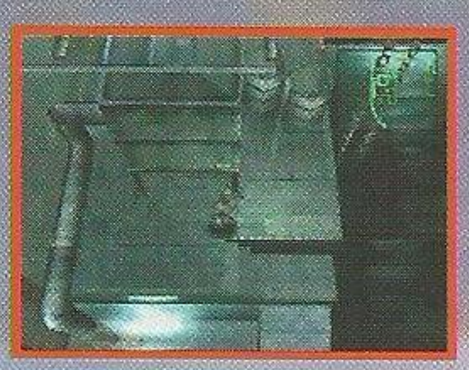
W całym demie, a także (jak pozwalają stwierdzić materiały prasowe) w reszcie gry, przeważa nastrój raczej mroczny i ponury. Tereny wokół bazy spowite są śniegiem; jednak nie delikatnym białym puchem, z którego lepi się mięciutkie kulki podczas romantycznych spacerów we dwoje, lecz twardą i zmrożoną skorupą przypominającą wydzielinę z rozmrażanej lodówki. Jednak nie plener jest tym, co ukazuje się graczom obserwującym wynurzenie z wody Snake'a. Po wystrzeleniu z łodzi podwodnej w rzeczonej już torpedzie (bardzo efektownie wygląda początkowy moment przyśpieszenia przy wystrzeleniu, kiedy głowa Snake'a bezwładnie obija się o ciasne ściany pocisku), Snake szybko uwalnia się i płynie ku powierzchni. W momencie gdy komandos zbliża się do powierzchni kamera przerzuca się na widok z jego oczu - zdeformowany przez taflę wody obraz wejścia do bazy terrorystów z grupy Foxhound wygląda naprawdę nieźle. Chwilę potem bohater wynurza się z wody, przyklęka za sporym zbiornikiem i... rozpoczyna się gra.



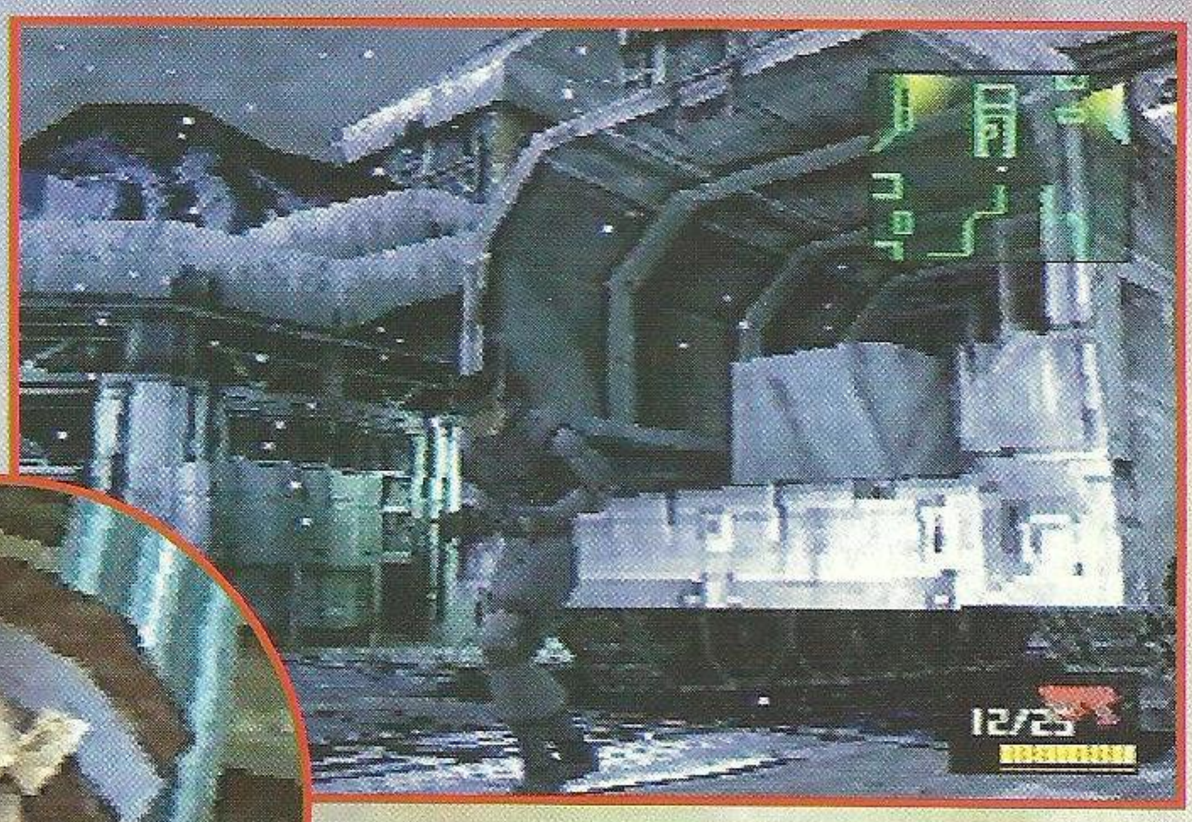
Jaki jest Snake każdy widzi (chyba, że jeszcze nie spojrzał na screeny). W zasadzie kolorystyka

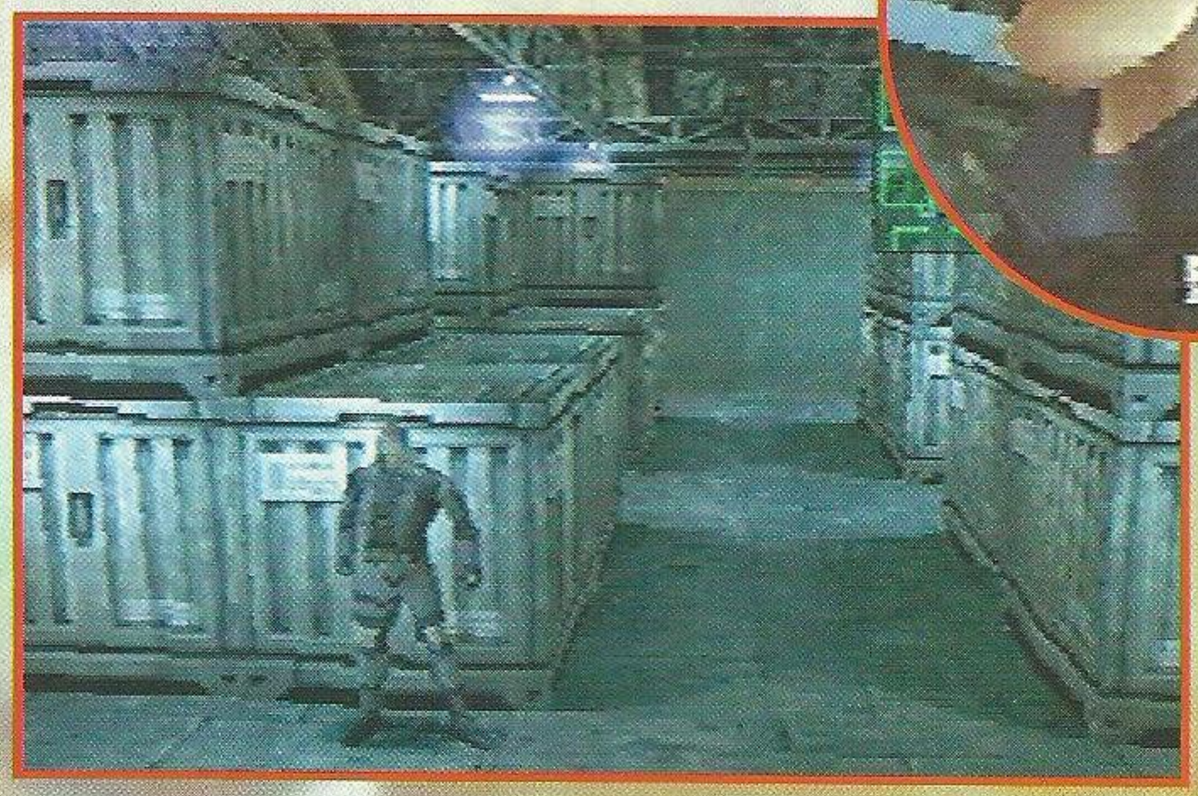






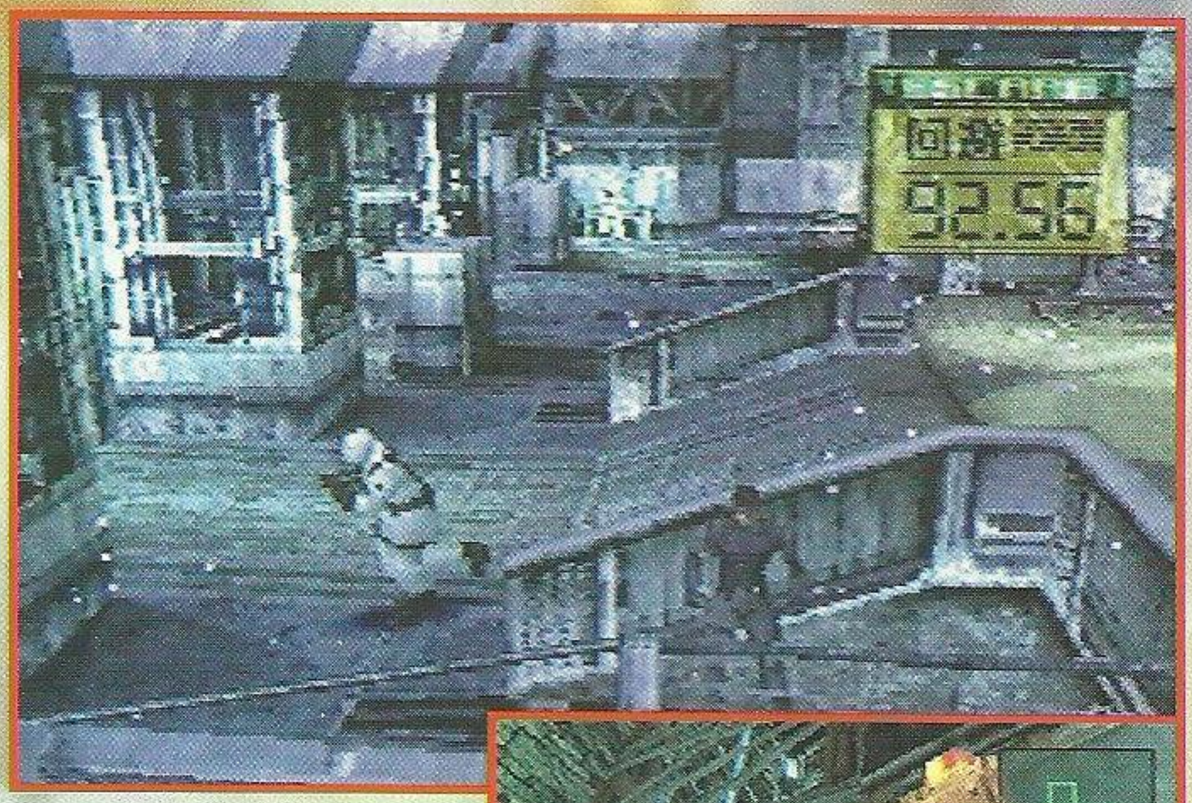
jego stroju przywodzi na myśl uniform spawacza z huty, ale cóż - w sumie co możemy wiedzieć o strojach elitarnych komandosów. Snake porusza się dosyć zgrabnie - jednak zdecydowanie preferuje bieganie niż chodzenie (chyba, że ma się analogowego pada). Oprócz biegania potrafi też kucać, kłaść się i czołgać, przywierać do ścian oraz efektownie machać rękami i nogami. Sposób przedstawienia akcji jest taki jaki ten wypromowany dawno temu w ALONE IN THE DARK. Opiera się na sieci zmiennych kamer pokazujących miejsce akcji z różnych perspektyw. Kamery odgrywają tu zresztą niepoślednią rolę - METAL GEAR SOLID szczyci się tym, że jest pierwszą grą, która nie wymaga eksterminacji wszystkich napotkanych przeciwników. Wręcz przeciwnie, na samym początku wydaje się to dosyć nierealne w świetle faktu, iż przeciwnicy to uzbrojeni w broń automatyczną komandosi niemal tak dobrzy, jak Snake. I właśnie w tym ma pomagać system dobrze przemyślanych widoków. Pozwalają one na unikanie wrogich patroli i przemykanie w bezpieczne miejsca.

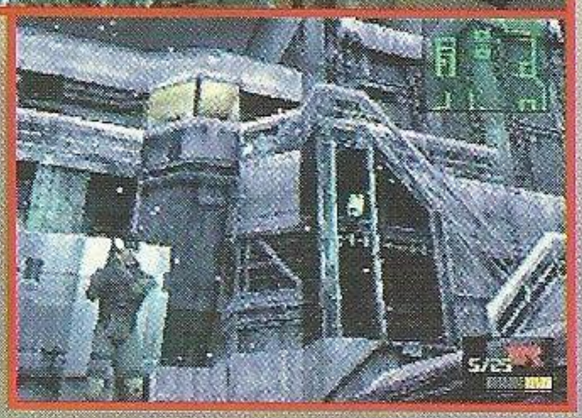




Na samym początku gry Snake jest uzbrojony w paczkę śmiercionośnych (?) papierosów oraz cyfrową lornetkę. Co zrobić z fajkami - ciężko wyczuć, natomiast lornetka pozwala nawet na 100x przybliżanie obrazu - dzięki temu można przeskanować teren z jakiegoś bezpiecznego punktu celem zorientowania się w sytuacji. Podczas przeglądania terenu za pomocą lornetki widok przestawia się na ten z oczu Snake'a. Całkiem przydatna funkcja. A więc, pomijając paczkę papierosów (która nawet oferowana przeciwnikom miałaby działanie raczej długofalowe) Snake jest w zasadzie nie uzbrojony. Wydawałoby się więc, że zgodnie z hucznymi zapowiedziami twórców gry, szanse w walce z przeciwnikami ma niezbyt duże. No i tutaj błąd. Bo chociaż zauważony z dalszej odległości Snake raczej ma kłopoty w wyścigu z bandą gości w metalowych płaszczach, to na krótszy dystans radzi sobie z adwersarzami bardzo dobrze. Tak, że wykoszenie dwóch strażników patrolujących wejście do windy, a następnie trzeciego - który właśnie ową windą zjeżdża nie sprawia większych kłopotów.
Co prawda samymi ciosami walki się nie wygra (po kilku trafieniach przeciwnicy padają, ale po chwili się podnoszą), to jednak wystarczy chwycić delikwenta od tyłu i troszkę go poddusić, aby przy akompaniamencie westchnięć brzmiących jak szczeknięcia psa padł na ziemię i... zniknął. Początkowo w grze ciała pokonanych strażników miały pozostawać na ziemi, a Snake miał je chować, ale najwyraźniej pomysł ten się jednak nie przyjął.

Po uporaniu się ze strażnikami w przedsionku czas wskoczyć do windy i śmignąć na górę. To tam znajduje się wejście do bazy, ogrodzone i chronione wspólnymi siłami pół tuzina strażników i dwóch kamer. Zanim gracz będzie mógł zmierzyć się z nimi w nierównej walce o wejście do kompleksu, jeszcze mały kąsek. Animacja przedstawiająca odlot Liquid Snake'a (głównego przeciwnika) sprzed bazy. Pięknie software'owo blurowany helikopter, owiewany zewsząd zamiecią i mroczne kolory, które dopiero w tym momencie dają o sobie znać wspaniale współgrają z atmosferą samotności i odosobnienia. Przed wejsciem Snake może wejść w posiadanie kilku przydatnych gadżetów, którymi najwyraźniej mało roztropni strażnicy Foxhounda sowicie skropili teren wokół bazy. Gogle na podczerwień, granaty ogłuszające, granaty dymne, pistolet... To daje jedynie przedsmak tego, co ma nastąpić. Bo gdy tylko Snake wpełznie do szybu prowadzącego w czeluście bazy, demo efektownie, acz konsekwentnie kończy się. W 3 minuty i 50 sekund.





■ Wydawca: Square ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: 1999

Po kilku odchyłach od swojej RPG-owej normy, Squaresoft wreszcie zabiera się do wydania nowego, lśniącego i pięknego XENOGEARS. Tytuł ten jako pierwszy wzbudził wokół Square skandal - śledzące bacznie wszelkie rynki biznesu rozrywkowego organizacje religijnych "ultras" natrafiły bowiem na ślad...

Xenogears

Można samemu zadecydować czy gra opowiadająca o losach młodzieńca z syndromem Bourne'a (to ten od "Tożsamości..."), który kryje w sobie zalążki tajemniczej istoty jest obrazoburcza. Tylko dlatego, że w czasie gry okazuje się, iż pewna kosmiczna rasa stara się wykorzystać religię do owładnięcia mieszkańców pewnej pięknej planety. I choć nie da się ukryć, że religia wykorzystana przez producentów XENOGEARS pełnymi garściami czerpie z katolickich obrządków, to jednak nie sądzę aby kryło się tutaj coś więcej. O wiele szersze kręgi zatoczyła sprawa dotycząca religijnych wątków w FFTACTICS, gdzie Kościół występuje jako instytucja z gruntu zła, a w dodatku czcząca boga, który w istocie jest demonem. Jednak na łamach naszego pisma nie ma jeszcze rubryki poświęconej rozważaniom teologicznym. Za to rubryki poświęcone samemu mięsku - jak najbardziej.

XENOGEARS jest pierwszym Square'owym bitmapowym RPG-iem. Nie wychodzi to grze na dobre przy większych zbliżeniach postaci czy elementów krajobrazu, ale tak to już z bitmapami bywa. Przysłane ze Squaresoftu demo rozpoczyna się w momencie, kiedy siedzący w powłoce wielkiego mecha Fei (przystojniak z długim warkoczem) walczy z innym wielkim robotem. Swoją drogą ciekawostka - mechy nazywają się w XENOGEARS gearami. Jeden gear, dwa geary itd. Mniej zgrabnie brzmi to po polsku niż mechy, ale trudno.

Fei dwukrotnie powala na ziemię przeciwnika, który jednak za każdym razem się podnosi, po czym w dramatycznym momencie akcja przenosi się do wydarzeń poprzedzających pojedynek. Jesteśmy przy tym świadkami przejścia krajobrazu trawionej ogniem wioski w obraz, który na płótnie wyczarowuje Fei. W tym też momencie gracz przejmuje kontrolę nad bohaterem. Sterowanie okazuje się całkiem proste i przyjemne. Fei chodzi, biega, podskakuje i może rozmawiać z napotykanymi postaciami. W całej wiosce jest ich dosyć sporo i wszystkie mają coś do powiedzenia. Nie zawsze ciekawego - ale to racej RPG-owy standard. W szczegóły samej fabuły nie ma się za bardzo co wgłębiać, na to przyjdzie czas w recenzji. Natomiast zdecydowanie możemy wgłębiać w sposób prowadzenia walki. Przy przypadkowych spotkaniach z przeciwnikami (FFVII style) akcja przenosi się do standardowego menu - atakuj, broń się, uciekaj, użyj przedmiotu. Jednak już po wybraniu opcji ataku ukazuje się przemiły miłośnikom mordobić widok. Walkę prowadzi się przy pomocy combosów jakie tworzą się po wrzuceniu odpowiednich sekwencji ciosów. Ciosy są trzy: trójkąt - najsłabszy, kwadrat - średni i X mocny. Po naciśnięciu ich w przypadkowej kolejności nie są specjalnie efektywne, ale po odpowiedniej... Na ekranie dzieją się rzeczy jak w najprzyjemniejszym mordobiciu. Ataki są różne i niektóre bardzo efektowne. Jednak prawdziwie widowiskowe są dopiero momenty, gdy Fei wreszcie dostaje się do kabiny mecha. Tam walka przybiera zupełnie inny wymiar, choć wciąż bazuje na podobnym systemie aktywnego sposobu walki. Co jeszcze można powiedzieć? Jeżeli nie przyciągnie was aura skandaliku, pięknie animowane przerywniki czy intrygująca (bo zupełnie nie znana) fabuła, to może chociaż te supermiodne combosy i napis Square?

■ Wydawca: Namco ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Grudzień 1998

Libero Grande

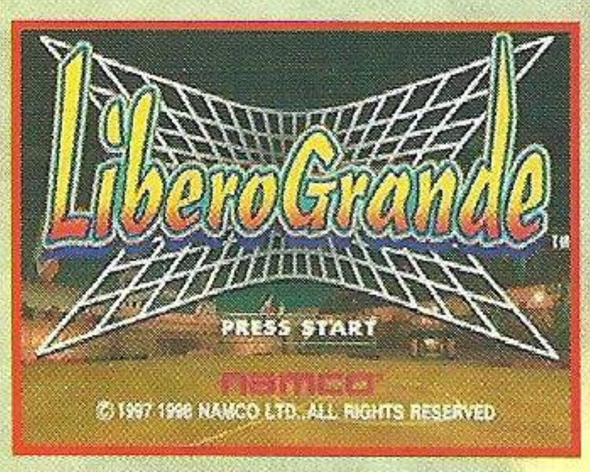
Tuż przed zamknięciem numeru otrzymaliśmy wersję testową najnowszej produkcji Namco - piłki nożnej LIBERO GRANDE, w dodatku od razu w wersji PAL. A o tym, że Namco potrafi skopać tyłki, nie trzeba chyba przypominać.

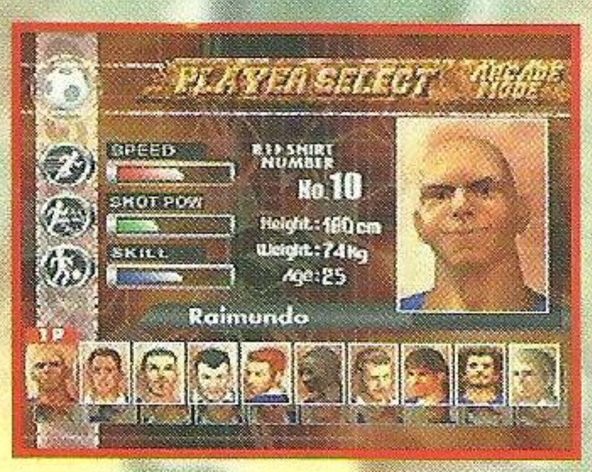
Jedną z rzeczy, która najbardziej w grach kręci załogę NEO PLUS są nowe i świeże pomysły. Wydawać się mogło, że w tak wyświechtanym temacie jak konsolowa piłka nożna niewiele można jeszcze wymyślić, a tu proszę - przeżywamy prawdziwy boom na nowe idee, a gdy jeszcze w parze z nimi idzie wykonanie, to naprawdę rośnie serce.

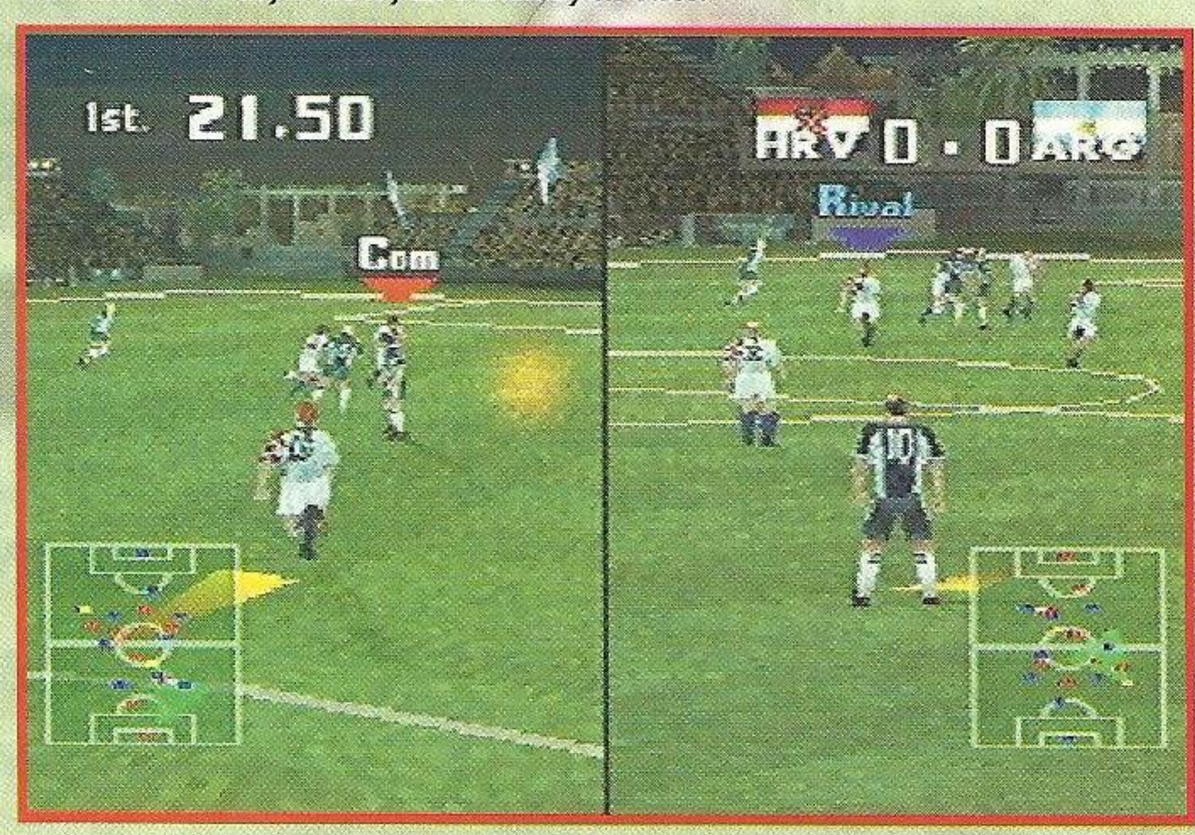
Wszystko zaczęło się od GOLDEN GOAL '98 - niesłusznie niedocenianej w naszym kraju piłki nożnej, która po raz pierwszy postanowiła zerwać ze stereotypem. Zamiast stawiać gracza w roli wszystkowiedzącego pana i władcy piłkarskiej drużyny, skazywała go na ciężką i żmudną pracę zespołową w teamie, którego częścią był kierowany przez niego zawodnik. Odpowiedni do tego system kamer, pokazujących jedynie część boiska widzianą przez piłkarza, doskonale pozwalał wczuć się w klimat sportowej rywalizacji. Jak wiadomo Japończycy lubują się w rozwijaniu cudzych pomysłów (i są w tym najlepsi na świecie), bo takie właśnie, a nawet jeszcze bardziej radykalne jest LIBERO GRANDE. Najnowsza produkcja Namco posuwa się jeszcze dalej - nie można przełączać się pomiędzy zawodnikami. Przez cały czas trwania meczu jest się tym jednym, jedynym asem

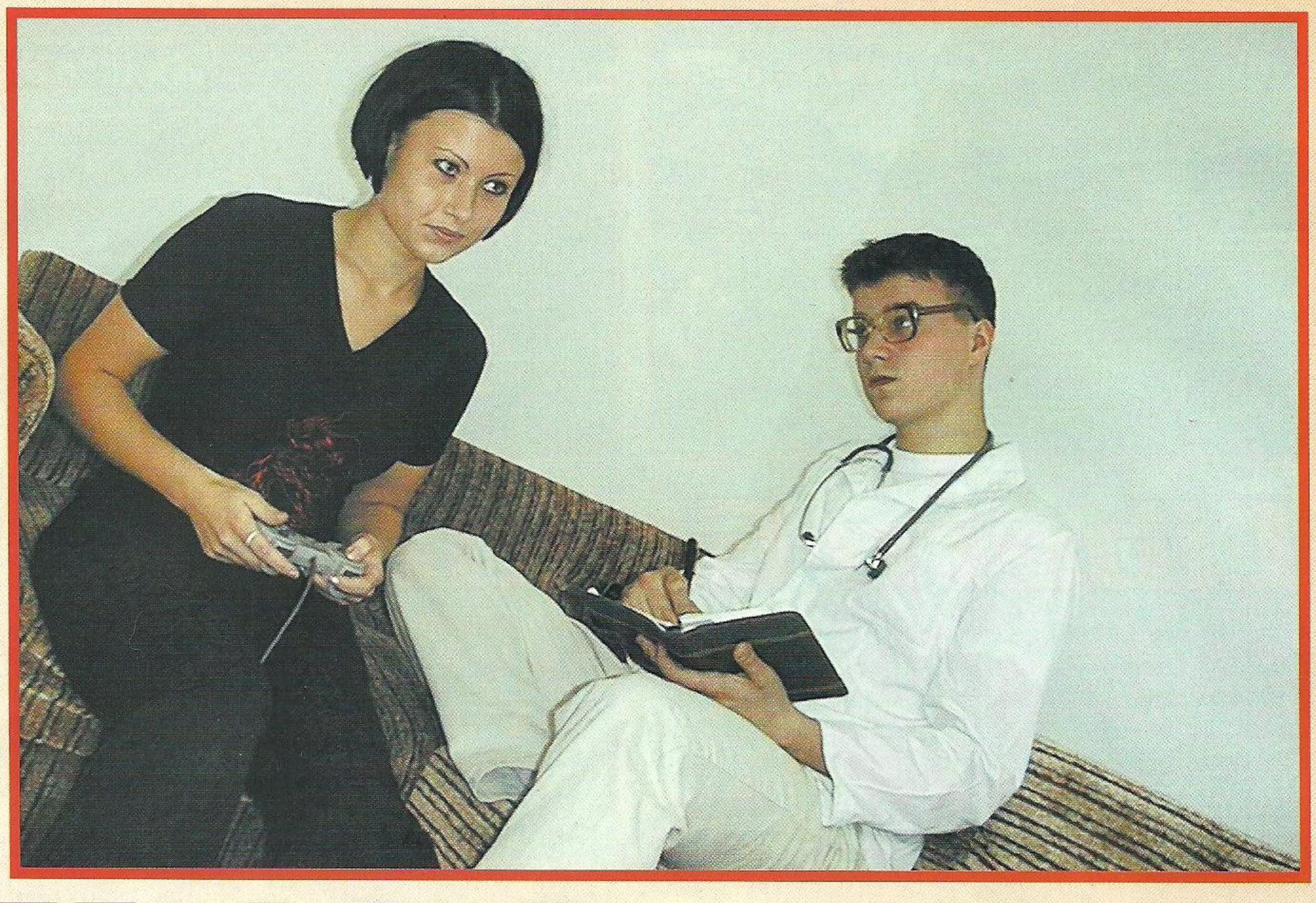
drużyny i tylko od wspólnej gry zespołowej, porozumienia z partnerami i oczywiście przestrzegania kilku standardowych reguł piłkarskich zależeć będzie sukces. Mając przy nodze piłkę można dryblować, oraz naturalnie podać lub strzelić na bramkę rywala. Gdy piłka jest w posiadaniu kolegi z drużyny, można mu pozwolić samodzielnie rozgrywać akcję, bądź też nakazać podanie lub strzał. Z kolei gdy kulę opanował rywal można ją odebrać przy pomocy wystawienia nogi, wślizgu czy też najzwyczajniej w świecie natrzeć na niego barkiem.

Jak wszystkie produkcje Namco LIBERO GRANDE charakteryzuje się świetną oprawą graficzno-dźwiękową, oraz mnogością trybów gry. Mecze można rozgrywać w trybach Arcade, Exhibition, League, Cup. Trójwymiarowa grafika jest szybka i płynna, a animacja piłkarzy prezentuje się wybornie. Są wszystkie ukochane przez kibiców zagrania - główki, przewrotki, strzały z pierwszej piłki. Patrząc na szalejącą w oddali perspektywę (przybliżające się i oddalające tło) Wicik - były zawodnik jednego z warszawskich klubów nie wytrzymał i wykrzyknął "widać dokładnie tak, jak na boisku!", co najlepiej świedczy o realiach LIBERO GRANDE. Przy tym jest to gra, która doskonale trafi w gusta zarówno miłośników zręcznościówek, jak i piłkarskich symulacji. Do walki może stanąć jeden lub dwóch graczy, zarówno przeciwko sobie jak i w jednym teamie przeciw konsoli. Warto wspomnieć, że po raz pierwszy w historii konsolowych piłek nożnych mecz dwóch graczy rozgrywany jest na split-screenie! Wnioskując z wczesnej wersji gry nie możemy powstrzymać entuzjazmu i życzymy Namco powodzenia we wdrażaniu w czyn nowych i świeżych idei.









Kobiety są...wy

"Jestem dumnym posiadaczem konsoli PSX. Muszę wam opowiedzieć o mojej dziewczynie, która od półtora miesiąca również ciągle gra, przez co moja konsola już nie leży na moim biurku, tylko częściej na jej. Gdy chciałem namówic ją do grania nic nie pomagało, ciągle tylko słyszałem "gry są głupie". Dopiero gdy jej koleżance ktoś pożyczył Playa i ona namówiła ją do zagrania w GRAN TURISMO wtedy coś drgnęło. Wcześniej tylko patrzyła i chyba podobało się jej, choćby jak grałem w RESIDENT EVIL 2...

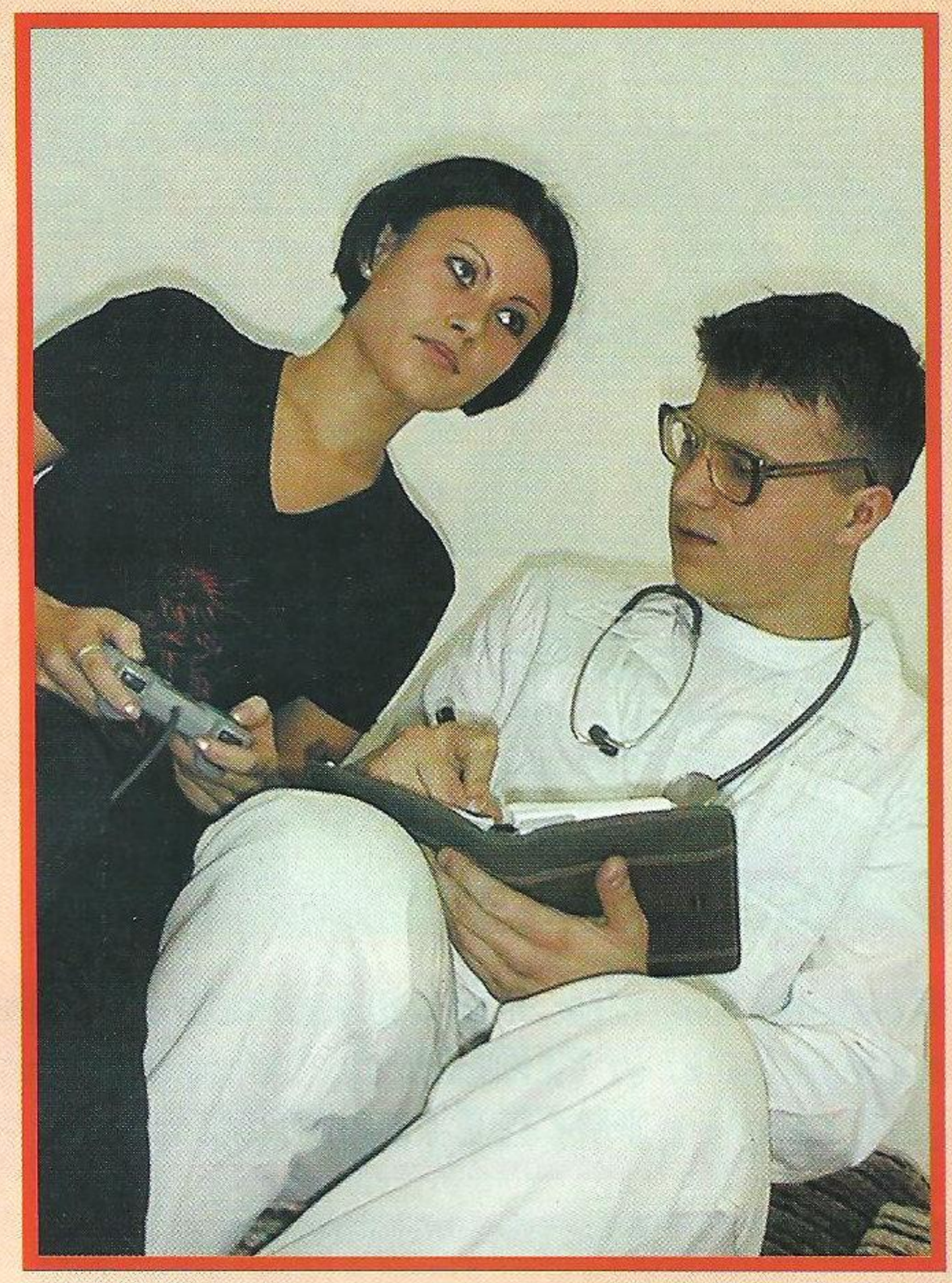
6 sierpnia wyjechałem na wakacje, przedtem poprosiła mnie żebym jej pożyczył konsolę. Spoko, tylko że nie wiedziałem, że to będzie miało taki skutek... Po powrocie ona była lepsza ode mnie w GRAN TURISMO. Miała lepsze czasy i w ogóle pod każdym względem mnie wyprzedzała. Tego już za dużo, namawia teraz ojca do kupna konsoli. Rozumiecie, ona chce mieć konsolę!!! Niedługo chyba będzie chciała kupować również wasze pismo!!!

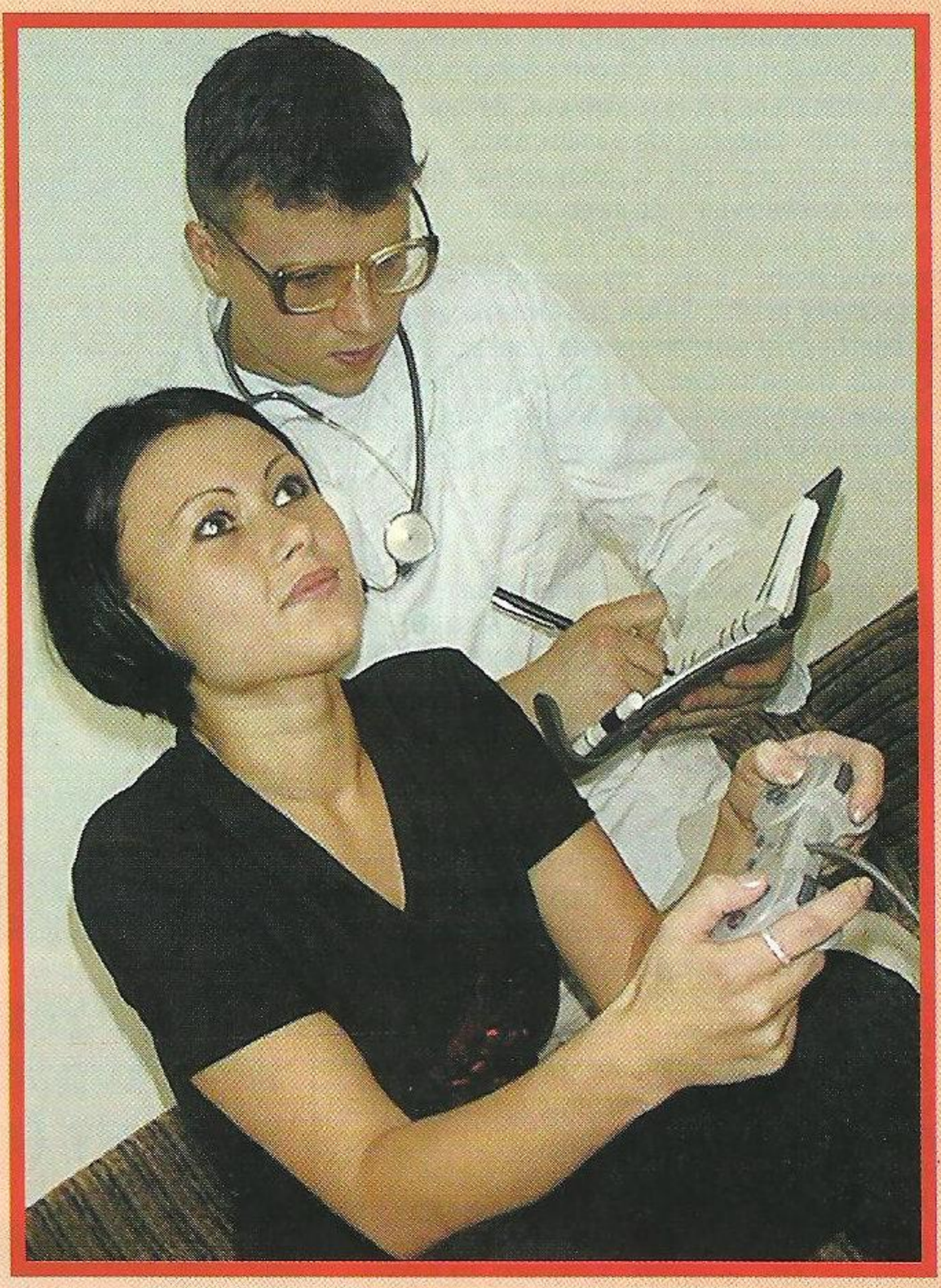
Ach te kobiety! Jedynym plusem jest to, że nie lubi gry ktorą ja kocham, a mianowicie FINAL FANTASY VII. Mówi, że jest nudna. Gra, przy której spędziłem 250 godzin jest dla niej nudna! Lubi RESIDENT EVIL 2, GRAN TURISMO, a nawet ABE'S ODDYSEE. P-a-r-a-n-o-j-a..."

[imię i nazwisko do wiadomości redakcji]

Znamy je wszyscy. Żyją gdzieś obok, zamknięte w swoich nieprzepuszczalnych bańkach. Otaczają się szeregiem problemów, o jakich nam, zwykłym ludziom nawet by się nie śniło. Rozpaczają nad nałogiem Kelly i konsekwencjami jej nieszczęśliwego związu z Collinem, jednocześniem marząc o powrocie Dylana. Spędzają długie godziny przed lustrem, wyszczerzając zęby w olśniewających uśmiechach i wydają fortuny na przedziwne gazety z podobnie wyszczerzonymi chłopcami z boybandów na okładkach. Ten fakt dla niektórych może być niezmiernie smutny, ale takie dziewczyny zna każdy z nas. Można je spotkać wszędzie - w szkole, na ulicy czy w pubie. Nie od dziś wiadomo, że sposób pojmowania świata przez kobiety bardzo różni się od męskiego. I nie należy się zbytnio dziwić, gdy przy próbie zagadnięcia dziewczyny na pytanie "czy widziała już najnowsze automaty stojące na dworcu" jej oczy najpierw się powiększą, a później spiorunują niedoszłego rozmówcę.

Nie wiadomo czemu większość kobiet traktuje gry video jako niegodną formę rozrywki. Pośród krążących w świecie graczy stereotypów można szukać wielu wytłumaczeń, ciężko jednak zdecydować się i wybrać właściwe odpowiedzi. W tych mitach jest jednak część prawdy, ktorą postaramy się wyjawić.





magające!

by dr Banan

konsultacja: doc. Gulash

Stereotyp mówi, że gry komputerowe i video zawsze były męską rozrywką. Czy zastanawialiście się kiedykolwiek: dlaczego tak jest? Pomyślmy przez chwilę wspólnie. Po pierwsze, dziewczyny do niedawna praktycznie nie miały z nimi styczności - pamiętajcie, że w młodości rodzice kupują im domki dla lalek, a nie nowe gry. W wyniku tego pierwszy kontakt z grami mają na ogół później niż chłopcy. Gdy taki kontakt już nastąpi, nie zawsze jest on pozytywny - chłopcy grają na ogół w gry, które nie zawsze muszą podobać się dziewczynom. Rzygające krwią i flakami zombiaki czy smród spalin i palonej gumy raczej nie kręcą dziewczyn i mogą być wręcz powodem zrażenia się do wszystkich gier. Załóżmy jednak, że pierwsze spotkanie z grami wypadnie pozytywnie. Wtedy dochodzi najważniejszy element - lęk. Dziewczyną targają wątpliwości: co powiedzą koledzy i koleżanki, mogę sobie nie poradzić i przegrać przy innych i tak dalej. Ta ostatnia bariera nie zawsze jest przełamywana...

Temat ten drężył nas już od jakiegoś czasu. Bowiem od niedawna, niczym powoli drążące skałę kropelki wody, zaczynają do nas napływać listy podpisane w przedziwny sposób. Pismo widniejące na tych kopertach jest nieporównywalnie równiejsze i o wiele bardziej czytelne niż cała, pokaźna dosyć, reszta. Pisane są bowiem dziewczęcymi rękami. Ale gdy któregoś dnia sprawdzaliśmy naszą skrzynkę e-mailową i natrafiliśmy w niej na opublikowany na stronie obok list, doszliśmy do wniosku, że musimy coś z tym zrobić. Bo takich dziewczyn, jak ta z listu jest więcej - co do tego nie mamy wątpliwości. Tylko niektóre z Nich mogą czuć się opuszczone i samotne. Zupełnie niesłusznie. Znamy bowiem kilka dziewczyn, dla których granie bywa przyjemym sposobem spędzenia wolnego czasu. Naturalnie nie chodzi tu o wyczerpującą 100-godzinną sesję z FINAL FANTASY VII, ale o zwykłą, bezstresową rozrywkę. I dlatego postanowiliśmy zebrać razem wypowiedzi sześciu pań (w wieku 17-22), które nie bały się w pewnym momencie sięgnąć po pada. Bierzcie z nich przykład i nie martwcie się o resztę.

Rozmowę zaczęliśmy od Lary, próbując w ten sposób delikatnie połechtać kobiecą próżność. Jak wiadomo Lara jest praktycznie jedynym growym bohaterem płci żeńskiej, któremu udało się podbić światowe rynki.
A więc... Co sądzicie o Larze Croft?

Agnieszka: Nie grałam w TOMB RAIDERA, ale widziałam samą Larę. Jest trochę zbyt kanciasta, żeby uważać ją za ideał. Ale nie można odmówić jej uroku. No i z drugiej strony miło, że i konsolowym światem zawładnęła jakaś kobieta. O dosyć nietypowej urodzie, ale zawsze kobieta.

Renata: Chciałabym widzieć, jak z takim czymś na klatce piersiowej jest w stanie wykonywać salta do przodu, tyłu i wymyki. Może się czepiam, ale z jej biustem po prostu przegięli. W sumie niezbyt długo w to grałam, ale cały ten szum wokół niej... No tak, może z wymogami grawitacji to jej wymiary niewiele mają wspólnego, ale za to wszyscy ci samcy mają na czym zawiesić oko. I pewnie dlatego wszyscy się w niej kochają. Dla mnie to biedna i nieszczęśliwa z powodu swego nienaturalnego wyglądu kobieta.

Magda: O kim?

Monika: Fajna. Za duże cycki, tyłek? Jedyne co może przemawiać przez osoby, które tak się o niej wypowiadają to zawiść. Głównie kobieca... A mnie się ona bardzo podoba. Bo jest taka jaka jest. Nie ma co próbować jej zmieniać. Tylko dlatego, że graficy dali jej tam gdzie innym zabrakło.

Iwona: Nic. To ta z Mortala?

Baśka: Przyznam się, że w TOMB RAIDER grałam raz w życiu i to na komputerze. Był to czas, kiedy moja wiedza na temat gier byla niezwykle mała, nie mówiąc już o tym, że o istnieniu konsoli nie miałam pojęcia.. Prawdę powiedziawszy, to moje

nieuświadomienie sięgało tak głęboko, że nie zdawałam sobie nawet sprawy z tego, że bohaterem TR jest kobieta. Byłam więc miło faktem tym zaskoczona.
Nie był to wreszcie typowy męski bohater, tylko dziewczyna i do tego jaka!
Kiedy zobaczyłam ją po raz pierwszy pomyślałam: "Boże, czy ona oby trafiła do właściwej gry?". Jakaś sex-bomba w grze, gdzie będzie potrzebna siła i spryt? Ale po chwili stwierdziłam, że granie Larą jest bardzo przyjemne. Wbrew pozorom sprawdziła się. Chociaż raz kobieta jest górą...

No tak. Jak widać Lara wzbudza kontrowersje, ale nawet mniejsze niż się spodziewaliśmy. Zapytajmy teraz o coś bliższego kobiecemu instynktowi, zatem... Który facet z gry najbardziej wam się podoba?

Agnieszka: Na razie nadchodzi kandydat - Squall z Final Fantasy VIII. Widziałam go w demie i od razu bardzo mi się spodobał... Chociaż za bardzo nie wiem co on tam będzie robił i o czym jest gra, to jedno jest pewne - jest naprawdę niezły. Z tymi ślicznie rozwiewającymi się włosami... Nawet ta szrama go nie szpeci. Piękny chłopak. A jak biega....
A wcześniej?... Mitsurugi... W ogóle Azjaci zwykle wypadają w tych wszystkich grach bardzo dobrze. Przynajmniej na tych filmach.. Np. w intrze do SOUL BLADE jest świetne zbliżenia na twarz Mitsurugiego...

Renata: Ten chłoptaś z TEKKENA 3... Hwarang? Hwerang?.. Hworang?... Nieważne - ten z długimi włosami. Ale tylko w kimonie - w tym drugim wdzianku wygląda jak jakiś lewus... Ale nie w grze. Wszystkie te postacie dobrze wyglądają w animacjach i na obrazkach przed walką, a potem - tragedia. Na zbliżeniu wychodzą jak roboty. I to niezbyt urodziwe. Mogłyby się wreszcie zacząć ukazywać gry, w których te wszystkie postacie wyglądałyby tak jak powinny. A nie były zbudowane z trójkącików i kwadracików...

Magda: Mitsurugi, Eddy, Jin, Hwang... Wszyscy są piękni. Nie mam żadnego faworyta, bo każdy ma w sobie to coś. Mitsurugi jest bardzo męski, Hwang - taki młodziutki przystojniak, Jin - to samo, tyle, że ze świetnym tatuażem, a Eddy... Chyba jednak Eddy najbardziej mi się podoba. Ta gorąca brazylijska krew i dready... Po prostu nie ma lepszych gości niż ci, którzy występują w mordobiciach. Nie jacyś lalusiowaci piłkarze czy tenisiści tylko prawdziwi twardziele.

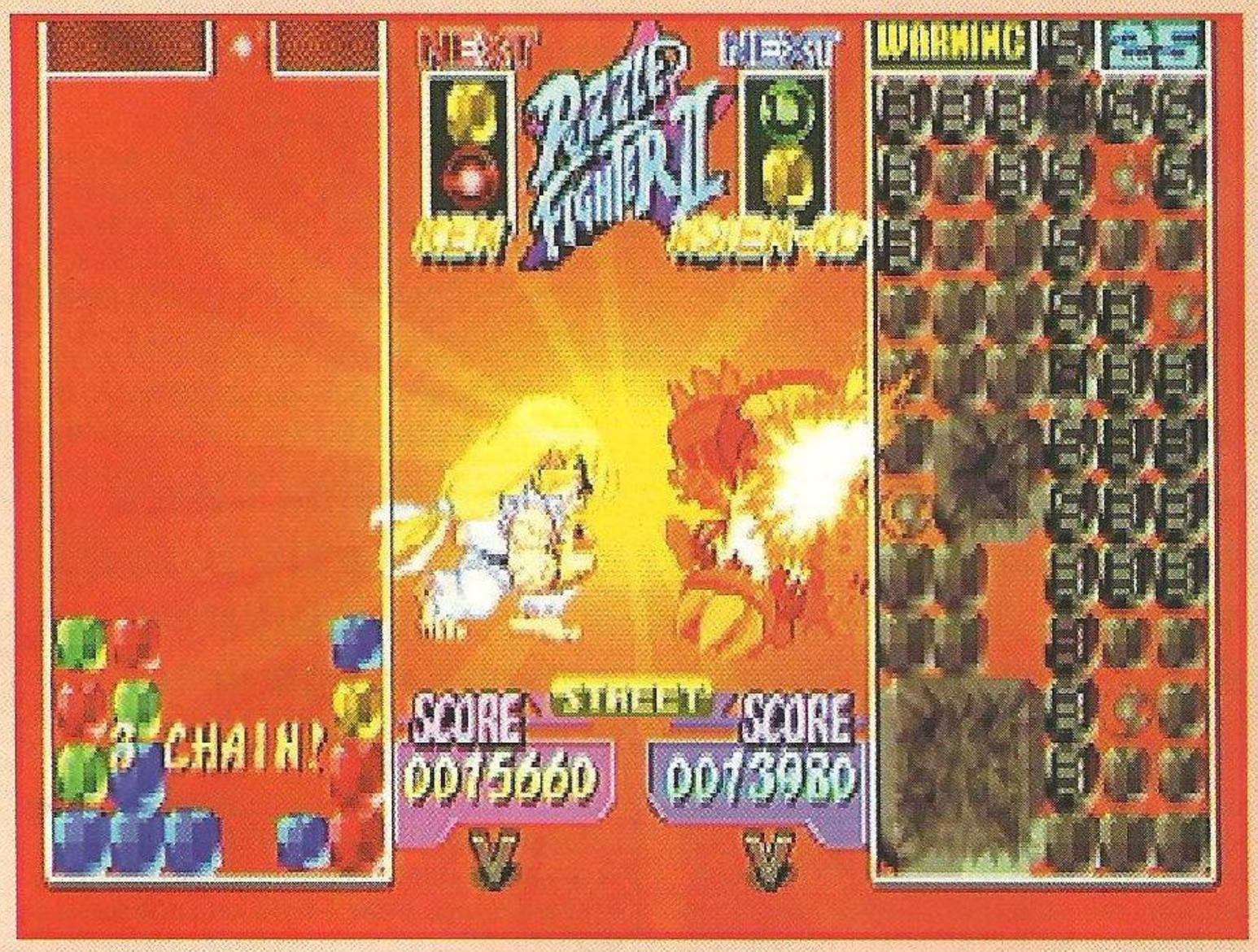
Monika: Trudno tak od razu powiedzieć. Ale paru ich było... Wiem - Duke Nukem. Taki typ napakowanego osiłka. W tym przypadku raczej zadecydował pierwotny instynkt kobiety. Chyba każda dziewczyna ma słabość do takich dużych, zwalistych i nieskomplikowanych gości. Oprócz tego bardzo lubię Yoshimitsu. Mechaniczny Yoshi przynajmniej czymś się wyróżniał spośród tej całej bandy w TEKKENIE. Fajny był też ten Rumun z VIRTUA FIGHTER'A. Wysoki, w zielonym ubranku i z wąsami. Trochę wojskowy typ. Ale w atrakcyjny dla kobiety sposób.

**Dziewczyny. Kochają Squalla, a jednocześnie nienawid
wolą kopać męskie tyłki w TEKKEN'A. Dostają dreszcz
pół nocy (albo i całą!) z PUZZLE FIGHTEREM. Czy kie**

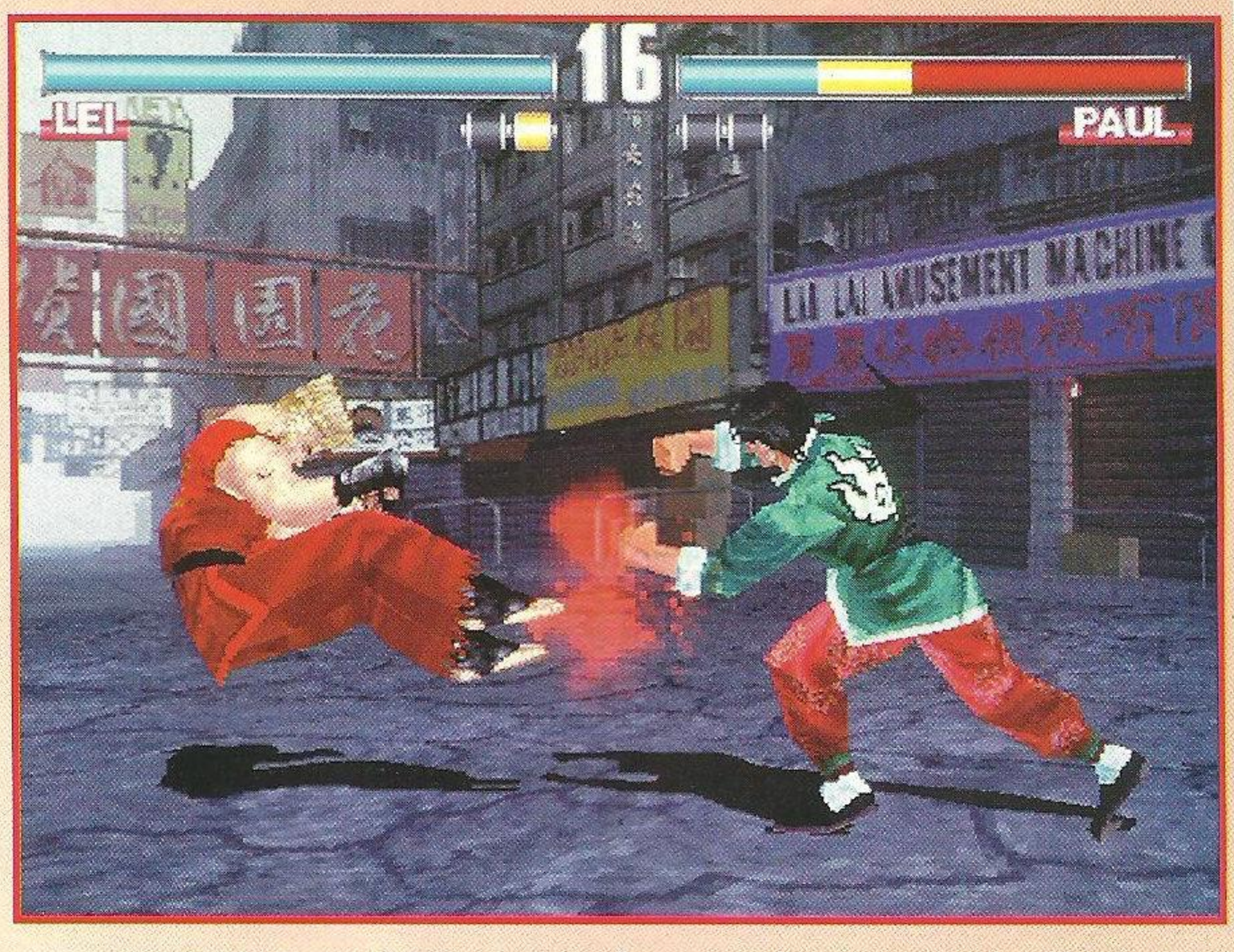
Iwona: Fajny był ten potężny gość z TEKKENA 3. Gun Jack. Ma coś w sobie, może wielkie serce ukryte pod pancerzem? No i te silne, męskie ręce...

Baśka: Ujmę to w ten sposób: nie grałam jeszcze w wystarczającą liczbę gier, by odpowiedzieć na to pytanie uczciwie. Moje doświadczenia z konsolą są wciąż bardzo swieże, a zasób gier w jakie mam możliwość grać ledwo muśnięty, więc jeśli uznać dzielnego żołnierza z METAL SLUG za wystarczająco męskiego mężczyznę, to powiedziałabym, że to własnie ta postać jest najfajniejsza. Są jeszcze oczywiście gry w rodzaju TEKKEN'a, gdzie bohaterów płci męskiej jest pod dostatkiem, ale dla mnie niestety wszyscy oni są do siebie podobni, więc kłamstwem byłoby powiedzenie, że któryś z nich jest najciekawszy. Mam jednak nadzieję, że w najbliższym czasie będę miała okazję poznać więcej gier i moja wiedza w tej materii powiększy się znacznie.

Squall, Hwoarang, Mitsurugi, Eddy, Duke, Yoshi, Gun Jack. Ale Rumun z VIRTUA FIGHTER?! To pewnie będzie Lau... No i żołnierz z METAL SLUG...yuck! Z niepokojem zauważamy dominację wysportowanych i umięśnionych azjatyckich mężczyzn. Ale spoko, przecież te chłopaki nie istnieją w rzeczywistości, więc zawsze mamy jeszcze szansę.
Zapytajmy teraz o to, jakie gry są solą w oku naszych pań, czyli zwyczajnie których gier nie lubią.



ą FINAL FANTASY VII. Zamiast zająć się Bandicootem, na widok Bombermana i Duke'a, a potrafią spędzić ykolwiek będzie nam dane je zrozumieć?!



Agnieszka: FINAL FANTASY VII, przez muzykę. Kiedy słyszałam jak godzinami grał w nią mój chłopak, po prostu ją znienawidziłam. I nawet pomimo, że z tego Clouda to całkiem sympatyczny gość (przynajmniej na plakatach) to jednak zawsze kojarzył mi się będzie z tą monotonną muzyką. A tych pobrzdąkiwań nie mogę po prostu znieść. Godzinami ten sam smętny, powtarzający się motyw. Może gdybym siedziała przy tej grze to byłoby w porządku, ale tak... Oprócz tego denerwujące były niektóre potwory z NIGHTMARE CREATURES. Można było walić je pałą i walić, a one nic.
Po dłuższym graniu miałam przez to odciski na placach. No i strasznie irytujące są momenty w CRASHU, kiedy trzeba przeskoczyć nad dziurą w jakimś konkretnym miejscu. Jest taki moment na jednym z początkowych poziomów, kiedy chyba ze dwadzieścia razy przeleciałam za daleko. A wracać trzeba wtedy kawał drogi. Nie powiem, żebym łatwo się poddawała, ale ta dziura... brrr.

Renata: Chyba wszystkie gry sportowe. Kiedyś przez trzydzieści minut próbowałam zorientować się o co chodzi w jakiejś piłce. Za każdym razem zawodnik robił z piłką coś innego, a ja cały czas naciskałam to samo na padzie. W inne tego typu nie próbowałam, ale podejrzewam, że byłoby tak samo.
W sumie to strasznie drażniące, żeby uczyć się na pamięć wszystkich tych zagrań. Z przyjemności granie staje się wtedy zwykłą, żmudną nauką. Chyba nie o to chodzi - oczekuję rozrywki, bo naukę mam już w szkole.

Magda: Nie gram w irytujące mnie gry. A irytują mnie prawie wszystkie oprócz mordobić. Z jednej prostej przyczyny. Nie są mordobiciami.

Monika: FINAL FANTASY VII i muzyka. Bez dwóch zdań. Tym bardziej, że najpierw słyszałam ją jak grał jeden z moich braci, a potem drugi. Po prostu nie mogę jej znieść. To jakby dwa razy w życiu wybrać się na katorgę. W sumie po jakichś dwustu godzinach tego samego, powtarzającego się motywu mam go już serdecznie dosyć. Oprócz tego strasznie denerwował mnie pewien pan w CRASHU - Cortex.
Ten jego przeklęty śmiech za każdym razem kiedy ginęłam.... A zdarzało mi się to zdecydowanie zbyt często.

Iwona: Najstraszniejsze jest siedzenie i patrzenie jak grają inni. W cokolwiek. Kiedy sama w coś gram to jest OK, ale jak przez dłuższy czas patrzy się na grających gości to można zwątpić..

Baśka: Co mnie irytuje... Właściwie, to jak dotąd nie miałam okazji grać w nic, co mogłoby mnie aż tak drażnić...
Nie, skłamałam. Jest jedna rzecz, która zawsze mnie denerwowała...
w WARGAMES. Problem polegał na tym, że nagle, w trakcie gry pojawiał się komunikat: mision failed z jakiegoś głupiego powodu. I koniec, trzeba robić tę misję od początku. Fakt, to mobilizuje do sprawniejszego działania, ale jeśli przydarza się to kilka razy pod rząd i to jeszcze w tej samej misji, to można stracić cały zapał.

FINAL FANTASY VII zebrało największe cięgi. Szokujące. Jedna z najlepszych gier video wszechczasów. Ale w sumie nie ma co się dziwić, bo słuchanie tej samej muzyki przez kilkadziesiąt godzin może stać się nudne. Poza tym widać, że nasze panie wcale nie żywią nienawiści do gier. Czasem zdarza się nam zasiedzieć po kilka/kilkanaście godzin z joypadem w dłoni. Zapytajmy więc dziewczyny o to, ile najwięcej czasu spędziły przed konsolą.

Agnieszka: To było chyba z pięć godzin. Pożyczyłam wtedy konsolę od chłopaka. Trochę o niej zapomniałam, do czasu kiedy wpadła do mnie koleżanka. To było gdzieś tak koło 20.00. Nigdy wcześniej nie widziała konsoli. No więc jej pokazałam. Mniej więcej pięć godzin później (już nic nie było w telewizji) zasypiałam przy padzie, a ona dalej się męczyła przy BUST-A-GROOVE... Nie radziła sobie najlepiej, ale nadrabiała ambicją...

Renata: Nie pamiętam dokładnie. Kilka godzin. KULA WORLD bardzo mi się spodobała za pierwszym razem jak ją zobaczyłam. To chyba było wtedy. Włączył ją ktoś na jakiejś imprezie. Było bardzo nudno więc trochę czasu przy niej spędziłam. Może cztery godziny.

Magda: Chyba z dziesięć godzin. Wtedy jak zdobywa się wszystkie bronie w SOUL EDGE. No i przy odkrywaniu (po raz pierwszy) postaci z TEKKENA.

Monika: Najdłużej, jednym ciągiem, grałam z pół nocy. To był PUZZLE FIGHTER. Byłam w tym naprawdę niezła.

Iwona: Ze trzy godziny. To było na jakichś domowych imprezach. Na jednej graliśmy w BOMBERMAN 64 w cztery osoby, (prawdziwy obłęd!), a na drugiej w BUST-A-MOVE 2..

Baśka: To było w te wakacje. Rodziców nie było w domu. Wyjechali na dłużej i miałam święty spokój. Ogarnia człowieka wtedy taka błogość - nikt do niczego nie goni i można robić to, na co ma się ochotę. Więc dlaczego nie pograć sobie na dzień dobry? Zainspirowana tym pomysłem wykonałam plan, a ponieważ nie byłam wtedy sama miałam również i partnera do gry. WARGAMES, opcja cooperative i gotowe. Graliśmy tak calusieńki dzień. Od rana do późnej nocy, bo jak każdy mam pewne ograniczenia wytrzymałości fizycznej i kiedyś musiałam się poddać. Pamiętam, że głowa bolała mnie potwornie, a kiedy zamykałam oczy, to widziałam czerwone paski energii przeciwników. Niezapomniane przeżycie. Najgorsze z tego wszystkiego jest to, że jeżeli znów miałabym okazję grać tak długo, to nie wahałabym sie.

Interesujące. 10 godzin? Pół nocy? Od rana do wieczora? Zaraz, przecież nie rozmawiamy z hardcore'owymi graczami, tylko z dziewczynami! Czy to znaczy, że gry są naprawdę wciągające, wysoce uzależniające i (o zgrozo!) szkodliwe dla zdrowia (vide halucynacje na tle WARGAMES)? A nawet jeśli tak, to co z tego? Oddychanie miejskim powietrzem jest też szkodliwe dla zdrowia, podobnie jak picie gazowanych napojów i jedzenie hamburgerów z dowolnej amerykańskiej budy. Drogie panie, jeszcze jakieś uwagi na koniec?

Agnieszka: Mało co dawało mi taką satysfakcję jak rozwalenie tego głupiego Siegfrieda moim Mitsurugim. A był taki moment, że kopałam nim mojego chłopaka naprawdę często. Po walce pad, który trzymałam w ręku był cały mokry ze zdenerwowania, ale opłacało się - przeżyłam coś wzniosłego.

Renata: Kiedyś mój młodszy brat specjalnie zaraził się różyczką czy świnką, żeby nie iść do szkoły i grać na konsoli. Udało mu się zarazić od jakiegoś kolegi, ale najśmieszniejsze jest to, że miał tak wysoką temperaturę, że nie mógł utrzymać w ręku termometru, nie mówiąc o padzie. To znaczy może najśmieszniejsze to to nie jest, ale zawsze... Nie muszę chyba dodawać, że na dobre mu to nie wyszło.

Renata: Chciałabym widzieć, jak z takim czymś na klatce piersiowej Lara jest w stanie wykonywać salta do przodu, tyłu i wymyki. Może się czepiam, ale z jej biustem po prostu przegięli. W sumie niezbyt długo w to grałam, ale cały ten szum wokół niej...

Magda: Kiedyś trzy razy zrobiłam jakiemuś chłopaczkowi Perfecta w TEKKENIE 2. To było w salonie gier nad morzem. Pamiętam jego minę - było tam sporo jego kumpli...

Monika: Ja najbardziej lubiłam (i lubię) patrzeć na miny chłopców, których właśnie rozwaliłam w PUZZLE FIGHTERA czy TEKKENA (ale tylko 1 i 2, bo do trójki mnie mój chłopak nie dopuścił). W dodatku kiedy tylko mówiłam w czyimś towarzystwie, że z nim wygrałam to zawsze robił mi później awanturę. Ale warto było.

Iwona: Nope.

Baśka: Oh... wielki sentyment czuję do Bombermana. Kolejne miłe wspomnienie. BOMBERMAN WORLD to pierwsza gra, w którą zagrałam na konsoli. Prosta, ładna graficznie, ciekawa, a jak się w nia gra! Po prostu niestresująca, a wręcz rzekłabym relaksująca...

I to by było na tyle. Choć teraz moglibyśmy pokusić się o dogłębną psychoanalizę na podstawie wypowiedzi każdej z pań, chyba bezpieczniej będzie, jak wyciągniecie wnioski sami - także w oparciu o opublikowaną niżej listę ulubionych gier naszych rozmówczyń. Chyba warto było dowiedzieć się, są też dziewczyny, które grają. Może kiedyś, zamiast spacerować wieczorem po parku (i marznąć) spotkacie się przy konsoli? Poza tym "obejrzyjmy nowe gry" brzmi lepiej, niż "mam w domu nowe płyty"...

DZIEWCZYŃSKIE TOP 5

AGNIESZKA	MONIKA
NIGHTMARE CREATURES	TEKKEN 1
CRASH BANDICOOT 2	TEKKEN 2
SPYRO THE DRAGON	CRASH BANDICOOT 1 i 2
N2O	SUPER PUZZLE FIGHTER 2
SOUL BLADE	VIRTUA COP

RENATA	IWONA
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	BOMBERMAN 64
KULA WORLD	BUST A MOVE 2
CRASH BANDICOOT 2	PARAPPA THE RAPPER
BANJO KAZOOIE	BUST A GROOVE
GRAN TURISMO	GOLDENEYE

MAGDA	BAŚKA
SOUL BLADE	BOMBERMAN WORLD
TEKKEN 3	WARGAMES: DEFCON 1
TEKKEN 3	BLOODY ROAR
SOUL BLADE	WWF WARZONE
TEKKEN 3 i SOUL BLADE	METAL SLUG

ULTiMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI

TEL. (022) 624-78-16

Pon.-piąt. 10.00-19.00, sob. 10.00-15.00

Odwiedź nasz sklep: Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

Wakacje się skończyły, ale nie należy się martwić, bo nadchodzi sezon na porządne giercowanie. Od września rozpoczyna się prawdziwy wysyp hitów. Jeżeli o czymś marzysz zadzwoń do nas, a za parę dni już będziesz grał. Wychodząc na przeciw waszym prośbom przygotowaliśmy specjalny katalog wysyłkowy, który można wyjąć z gazety i zawsze łatwo z niego skorzystać. Cóż więcej... Życzymy miłej zabawy !

PlayStation™ PlayStation™

199 zł POINT BLANK

Druga strzelanina na pistolet ze stajni NAMCO. Tym razem mniej poważnie, ale bardzo miodnie.

209 zł HEART OF DARKNESS

Przygoda jakiej nie przeżyłeś. Autorzy spędzili nad tą grą pięć lat. Udaj się do Serca Ciemności. Dwie płyty doskonałej przygody.

tel. TEKKEN 3

Bez kometarza!
Od drugiego września w sprzedaży.

tel. MORTAL KOMBAT 4

Czwarta część śmiertelnego Turnieju.
Od września w sprzedaży.

199 zł DEAD OR ALIVE

Wyśmienite mordobicie z ultra płynną grafiką. Odpowiednik VIRTUA FIGHTER na PlayStation.

199 zł ROAD RUSH 3D

Zabierz się na wyścig motocyklem po Stanach Zjednoczonych. Opowiedz się po stronie jednego z gangów i w drogę.Zero litości.

199 zł VIGILANTE 8

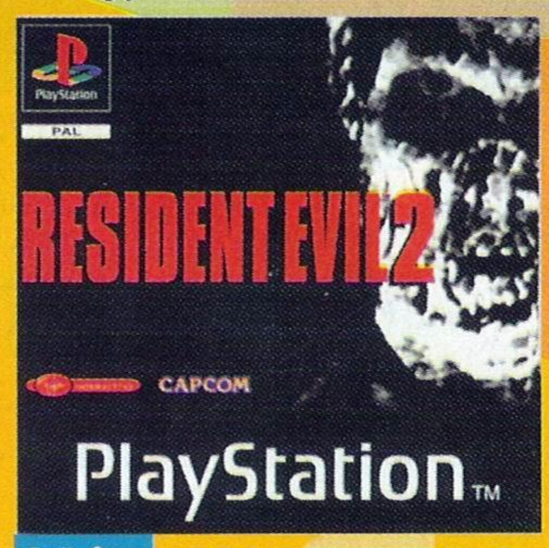
Doskonałe pomieszanie strzelaniny z ostrą jazdą samochodową. Kryzys paliwowy, klimat lat 70-tych. Niepowtarzalna sprawa.

199 zł WARGAMES

Znakomita strzelanina. Do wyboru śmigłowiec lub czołg. Możliwość gry na dwóch graczy. Dobra szybka akcja.

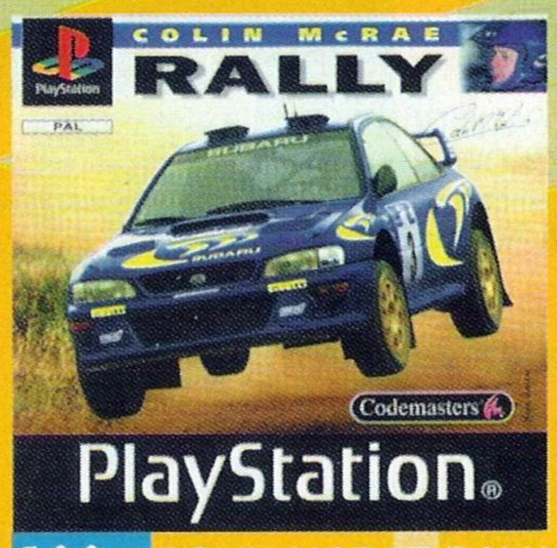
199 zł GRAN TURISMO

Tą grę powinien mieć każdy, nie tylko miłośnik wyścigów samochodowych. 100 marek samochodów, licencje zawodowe, tuning, grafika. Czego więcej chcieć..



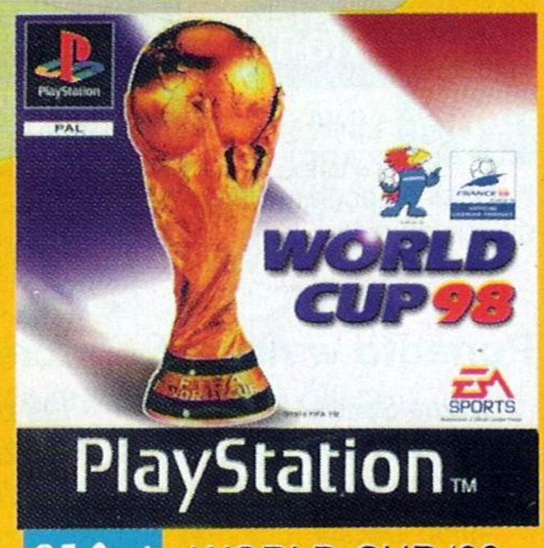
229 zł RESIDENT EVIL 2

Najstraszniejszy horror pośród gier. Uzbrojony po zęby wybierz się do miasteczka Racoon City, rozwikłaj jego zagadkę i uwolnij świat od zarazy ZOMBIE.



199 zł COLIN MCRAE RALLY

Najnowszy rajd, ale już przez fachowców uznawany za najlepszy symulator jazdy. Pod względem modelu jazdy bije nawet GT.



219 zł WORLD CUP '98

Oficjalna gra Mistrzostw Świata we Francji. Mimo, że już po Mistrzostwach, to gra nadal pozostaje najbardziej dopracowaną piłą.

Dołącz do grona zadowolonych klientów ULTiMY.
W swojej poczce szukaj ciekawych niespodzianek :)

PAMIETAJ
Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dni
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT

TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

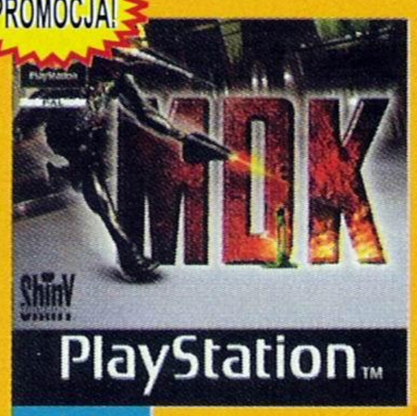
PlayStation™ PlayStation™

PROMOCJA!

99 zł X-MEN

Coś dla miłośników fighterów spod szyldu CAPCOM i komiksów Marvela. Teraz za pół darmo.

PROMOCJA!



149 zł MDK

Swego czasu prawdziwa rewolucja. Doskonała strzelanina third person perspective. Niesamowity klimat.

PROMOCJA!

149 zł COLONY WARS

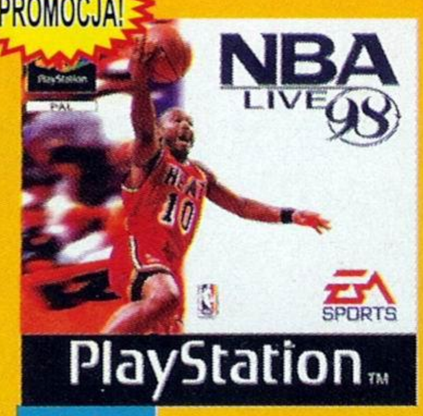
Doskonała kosmiczna strzelanina typu WING COMMANDER. Świetne efekty i grafika. Dwie płyty zabawy.

PROMOCJA!

149 zł PANDEMONIUM 2

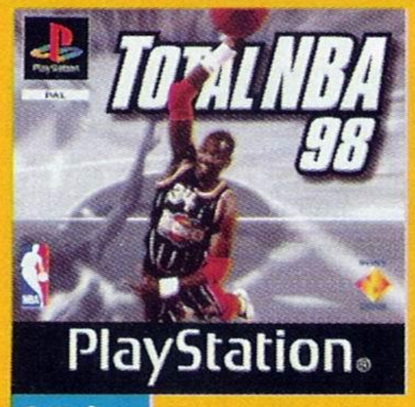
Niezapomniana platformówka pseudo 3D. Jeżeli jeszcze jej nie masz to znakomita okazja.

PROMOCJA!



119 zł NBA LIVE '98

Nie to nie pomyłka! Najlepsza koszykówka, która kiedykolwiek powstała, teraz za śmieszną cenę.



109 zł TOTAL NBA '98

Nowość za 109zł? Tak to możliwe. Jeżeli TOTAL się sprzeda, może wszystkie gry będą tańsze.

109 zł MICRO MACHINES 3

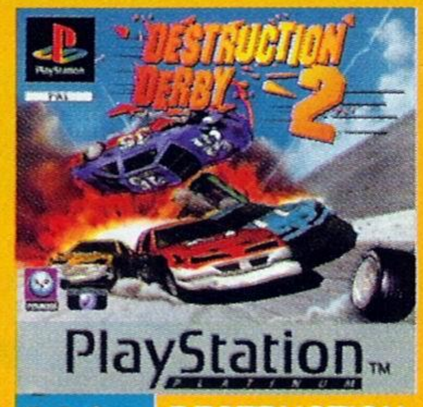
Mikro maszyny rządziły, rządzą i będą rządzić, houk. Znakomite wyścigi w wielkim małym świecie.

109 zł TEKKEN 2

Mimo że nadeszła część trzecia prawdziwy gracz powinien mieć w swojej kolekcji wszystkie części.

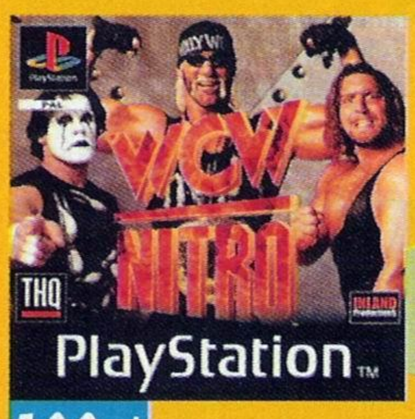
109 zł WORMS

Znakomita zabawa dla wielu graczy i nie tylko. Wojny uzbrojonych robali. Wyśmienity humor.



109 zł DESTRUCTION DERBY 2

Czy jest coś pękniejszego od rozwalania samochodów? Arena czeka na ciebie!

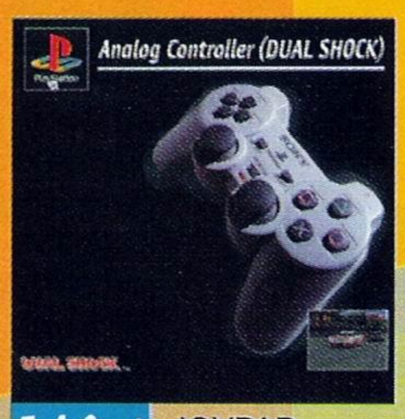


199 zł WCW NITRO

Wrestling zdobywa w naszym kraju coraz większą popularność. Oto najlepsza propozycja z tego gatunku.

209 zł STREET FIGHTER COLLECTION

Prawdziwa okazja dla miłośników gatunku. Wszystkie części Ulicznego Wojownika na dwóch płytach za jedną cenę.



149 zł JOYPAD DUAL SHOCK

Najlepszy wynalazek od czasów wynalezienia konsoli. Analogowy joypad z trzęsący się w dłoniach w trakcie gry.

99 zł KARTA PAMIĘCI

Oryginalna karta pamięci Sony. Pojemność 15 bloków.

139 zł MYSZKA

Myszka to propozycja dla tych, którzy dużo grają w strategie. Jak wiadomo na padzie nie jest to łatwe.

59 zł LINK KABEL

Kabelek do podłączenia dwóch konsol.

119 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Karta pamięci o pojemności ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

160 zł LASER GUN

Pistolet działający ze wszystkimi strzelankami, również z produkcjami NAMCO np. TIME CRISIS, czy nowym POINT BLANK.

309 zł KIEROWNICA V3

Pistolet działający ze wszystkimi strzelankami, również z produkcjami NAMCO np. TIME CRISIS, czy nowym POINT BLANK.

43 zł RGB SCART KABEL

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie kolorów w grach NTSC.

Ponadto w naszej ofercie znajdziesz również:

Actua Soccer 2	*199 zł*	*Dead Ball Zone*	*199 zł*	*NBA Pro 98*	*199 zł*	*Tomb Raider (platyna)*	*109 zł*
Adidas Power Soccer 2	*199 zł*	*Diablo*	*199 zł*	*Nightmare Creatures*	*199 zł*	*Tomb Raider 2*	*199 zł*
Ace Combat 2	*189 zł*	*Die Hard Trilogy (platyna)*	*199 zł*	*One*	*199 zł*	*V-Rally*	*109 zł*
Alien Trilogy (platyna)	*109 zł*	*Duke Nukem*	*199 zł*	*Pang Collection*	*199 zł*	*Warhammer: Dark Omen*	*199 zł*
Alundra	*Tel.*	*Fighting Force*	*199 zł*	*Panzer General 2*	*189 zł*	*Wipeout 2097*	*119 zł*
Bloody Roar	*199 zł*	*Final Fantasy VII (3CD)*	*209 zł*	*Pitfall 3D*	*199 zł*	***AKCESORIA:***	
Broken Sword 2	*199 zł*	*Forsaken*	*199 zł*	*Player Manager 98*	*199 zł*	*Karty Pamięci*	*już od 65 zł*
Bust'a Move 2 (platyna)	*109 zł*	*Hercules*	*199 zł*	*Porshe Challenge (plat.)*	*109 zł*	*Mega Memory Card*	*179 zł*
Command & Conquer:		*Indy 500*	*199 zł*	*Rascal*	*169 zł*	*Pady*	*już od 64 zł*
Red Alert (2CD)	*209 zł*	*Jet Rider 2*	*199 zł*	*Raystorm*	*189 zł*	*Przedłużacz do pada*	*49 zł*
Coolboarders 2	*199 zł*	*Klonoa*	*199 zł*	*Soul Blade (plat.)*	*tel.*	*RF Adapter*	*69 zł*
Crash Bandicoot (platyna)	*109 zł*	*MK Trilogy (plat.)*	*119 zł*	*Suikoden*	*159 zł*	*Sony Analog Joypad*	*139 zł*
Crash Bandicoot 2	*199 zł*	*Moto Racer*	*199 zł*	*Croc*	*199 zł*	*Sony Pad*	*109 zł*

To jeszcze nie wszystko ! Dzwoń i pytaj o więcej ! Co tydzień świeże nowości !

TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

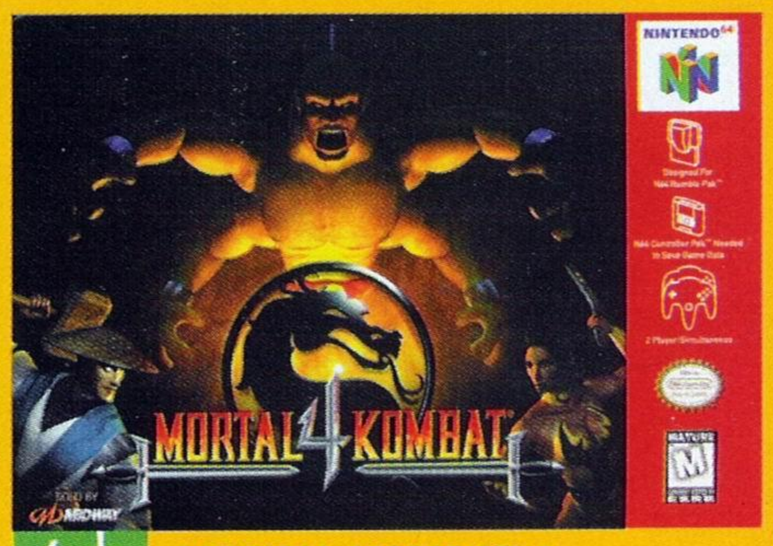
NINTENDO 64 NINTENDO 64

299 zł 1080° SNOWBOARDING

Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Doskonała grafika, efekty, realizm i miodność. Triki, half-pipe, zjazdy. Najlepszy snowboard jaki kiedykolwiek powstał.

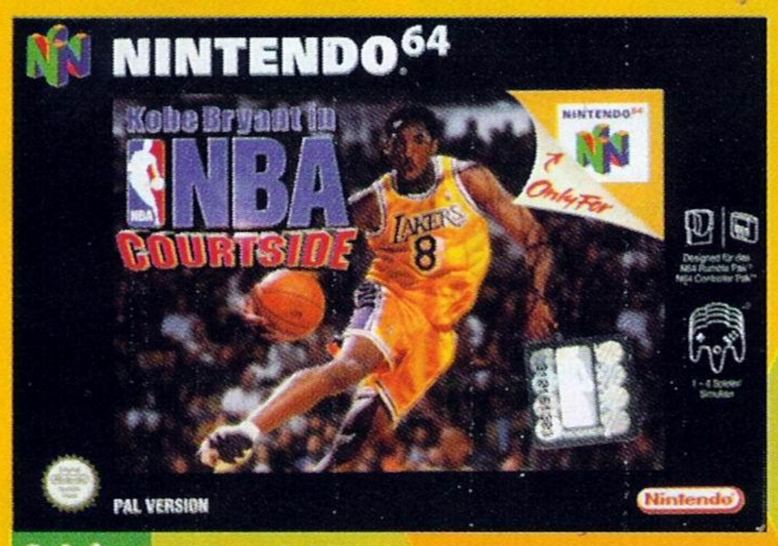
239 zł BANJO - KAZOOIE

Przygody wesołych przyjaciół, misia-Banjo i ptaszka- KAZOOIE. Gra twórców MARIO 64 znacznie przewyższająca wszystkie przygodówki pod względem grafiki, miodności etc. HIT jakich mało!



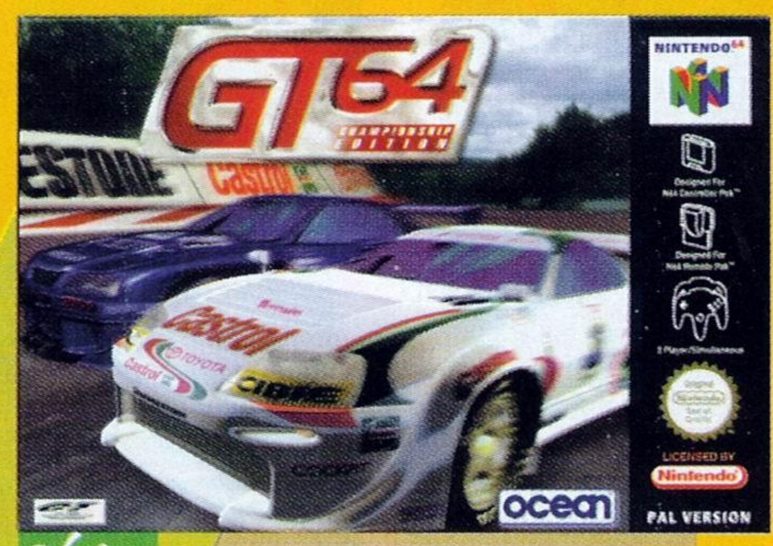
tel. MORTAL KOMBAT 4

We wrześniu już w sprzedaży czwarta część najsłynniejszego mordobicia wrzech czasów. Teraz dodano trzeci wymiar, nowe postacie, ciosy i bronie. Najlepsza bijatyka na N64.



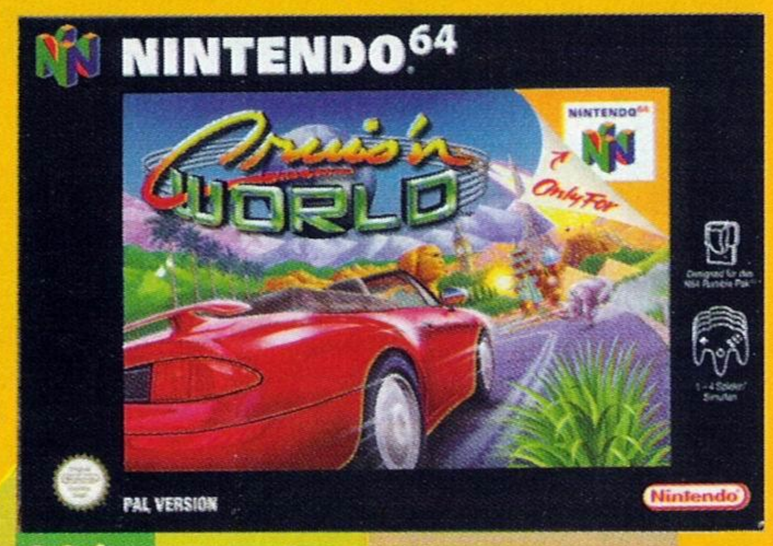
259 zł NBA COURTSIDE

Najlepszy basket na Nintendo 64. W roli głównej gwiazda Los Angeles Lakers- Cobe Bryant. Doskonała szybkie akcje, zakańczane efektownymi paczkami, świetna grafik i płynna animacja 3D.



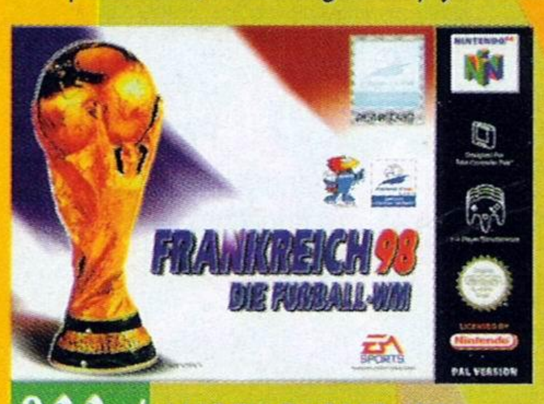
269 zł GT 64

Samochody klasy tutrystycznej, spojlery, potężna moc silników, TOYOTA, HONDA, NISSAN oto co oferuje sobą GT 64. Wysoki stopień trudności i rywalizacja.



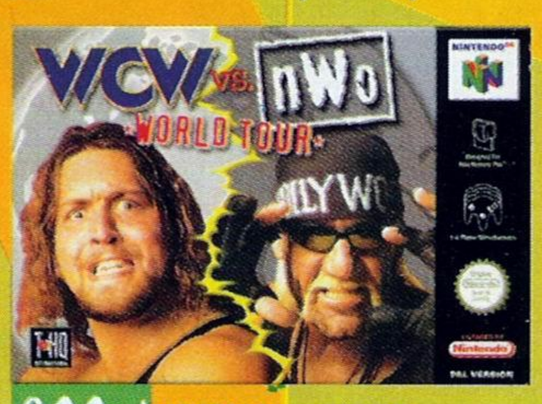
229 zł CRUIS'N WORLD

Extra wyścig kultowymi samochodami po drogach całego świata. Duża prędkość,rywalizacja, jazda na dwóch kołach, dopalacze to jest to czego w tej grze nie brakuje.



299 zł WORLD CUP '98

Oficjalna gra Mistrzostw Świata Francja 98. Wszystkie drużyny i oryginalne składy. Świetna grafika i klimat Mistrzostw. Najlepsza do tej pory piła na N64.



299 zł WCW vs NWO

Gratka dla miłośników Wrestlingu. Dwie organizacje WCW i NWO przeciwko sobie. Oryginalne gwiazdy. Na E3 uznane za najlepsze mordobicie ubiegłego roku.

259 zł DIDDY KONG RACING

Wyścigowe przygody małego Konga i jego przyjaciół. Jeżdżenie, latanie i pływanie czyli zabawa na całego. Możliwość gry nawet 4 graczy.

299 zł FORSAKEN

Futurystyczna strzelanina FPP. Następca niezapomnianego DESCENT. Świetna grafika i efekty. Coś dla ludzi lubiących szybować w nieważkości.

299 zł WETRIX

Nowa odmiana TETRIS'a. Podobne zasady, trójwymiarowa grafika. Zamiast układać klocki budujesz góry lub kopiesz doły. Dziwne? Może tak, ale naprwdę extra.

299 zł MYSTICAL NINJA

Japońska przygodówka z elementami RPG. Mangowa grafika i klimat. Ciekawa fabuła, w którą wplątani są Ufoki. Z pewnością gra na dłuższe wieczory.

129 zł JOYPAD

Oryginalny joypad Nintendo. Dostępny w 5 kolorach.

KARTY PAMIĘCI
Już od 59 zł

KARTA PAMIĘCI 5MB
Pojemność 20 kart zwykłych
cena promocyjna 139 zł

A ponadto w ofercie również:

GRY:

- *Bust 'a Move 2- 249 zł*
- *Duke Nukem 64- 285 zł*
- *Fifa' 98- 285 zł*
- *Fighters Destiny- 299 zł*
- *Golden Eye 007- 259 zł*
- *ISS PRO 64- 299 zł*
- *Killer Instinct- 259 zł*
- *Mace the Dark Ages- 299 zł*
- *Mario 64- 229 zł*
- *MK Mythologies: Sub Zero- 299 zł*
- *San Francisco Rush- 299 zł*
- *Quake- 289 zł*
- *Virtual Chess- 299 zł*
- *Wargods- 299 zł*
- *Yoshi's Story- 229 zł*

AKCESORIA:

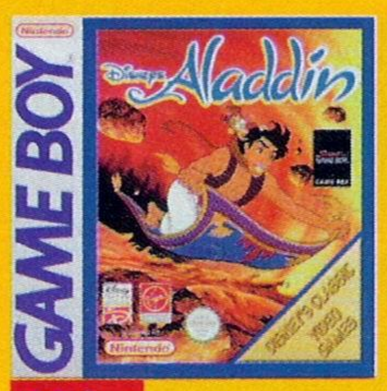
- *Kabel RGB Scart - 69 zł*
- *Kierownica V3 - 299 zł*
- *Pady już od 94 zł*
- *3D Shark Pad Pro - 139 zł*
- *RF Adapter - 59 zł*
- *Tremor Pak (wibrator)- 44 zł*
- *UltraRacer 64 - 164 zł*
- *Vortex N64 - 264 zł*
- *Zestaw Flight Force Pro - 294 zł*

PAMIETAJ
Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dni
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT

TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

GAME BOY GAME BOY GAME BOY



119 zł ALADDIN

Doskonała platformówka na podstawie filmu Disneya.

155 zł DZWONNIK Z NOTRE DAMME

Perypetie biednego quasimodo na wesoło w/g Disneya

130 zł JAMES BOND 007

Wciel się w rolę nieuchwytnego agenta 007.

155 zł KRÓL LEW

Przygody młodego króla w świecie zwierząt.

155 zł MORTAL KOMBAT 1 i 2

Dwie pierwsze odsłony śmiertelnego Turnieju, najlepsze mordobicie na GB.

109 zł XENON 2

Klasyka wśród strzelanin, teraz w wersji na tą cudowną konsolkę.

112 zł ASTERIX

Przygody popularnego Asterixa i jego przyjaciół.

112 zł DONKEY KONG

Klasyka wśród platformówek, wiecznie młoda gra.

92 zł SUPER JAMES POND

Platformówka parodiująca filmy. W roli agenta lew morski- James Pond.

79 zł SUPER MARIO LAND

Najbardziej klasyczny tytuł z możliwych,nieśmiertelny hit.

155 zł PINOKIO

Pomóż Pinokio odnaleźć Giuseppe w pięknej grze przygodowej.

155 zł WORLD CUP '98

Twoje własne Mistrzostwa w Piłce Nożnej, kiedy tylko zechcesz.

119 zł BUST A-MOVE 2

Najlepsza gra logiczna od czasów Tetrisa. Już możesz zmienić mistrza.

92 zł MICRO MACHINES

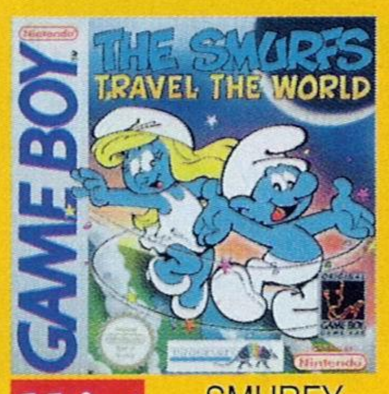
Wyścigi miniaturowych pojazdów w dużym świecie, wyśmienita akcja.

105 zł SMURFY

"Jeśli chcecie zobaczyć Smurfów las, przed ekran dziś zapraszam was."

130 zł SMURFY-NIGHTMARE

Trzecia część trylogii o niebieskich bohaterach.



119 zł SMURFY-TRAVEL THE WORLD

Ze Smurfami dookoła świata.

119 zł STREET FIGHTER 2

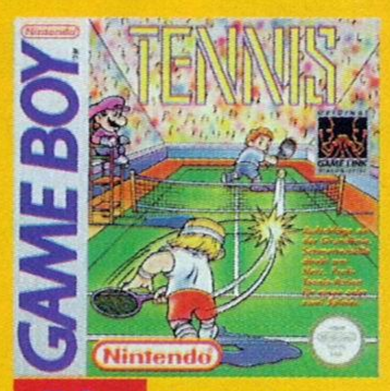
Jedno z najlepszych mordobić wrzech czasów.

109 zł DESERT STRIKE

Za sterami śmigłowca walczysz z irackimi wojskami o Kuwejt.

112 zł SUPER MARIO LAND 2

Druga odsłona najpopularniejszej serii na Gameboy'a.



79 zł TENNIS

Nieśmiertelny tenis na małą konsolkę, Doskonała animacja i zabawa.

112 zł WARIO LAND-SUPER MARIO LAND 3

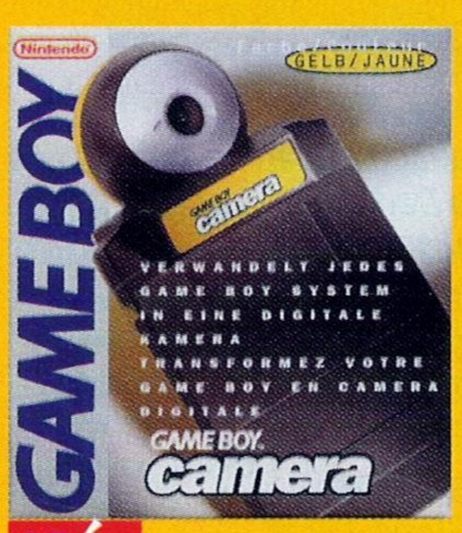
Czy tym razem Mario powstrzyma swojego odwiecznego wroga?

79 zł WAVE RACE

Coś dla miłośników wodnego szaleństwa i sportowej rywalizacji.

44 zł ZASILACZ

W domu lub gdziekolwiek zamiast drogich baterii.

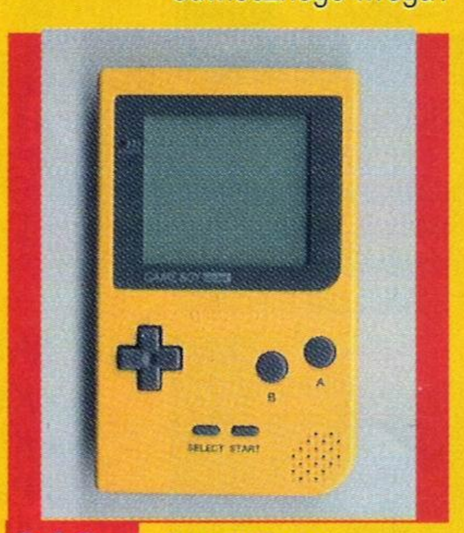


236 zł APARAT-KAMERA

Zrób zdięcia sobie i swoim znajomym oraz przerób je na specjalnym programie

349 zł DRUKARKA

… A następnie wydrukuj na tej wspaniałej drukarce. Papier w komplecie.



240 zł GAMEBOY POCKET

Nowa, lepsza konsolka dostępna w czterech kolorach.

A ponadto w ofercie również:

- *Kabelek Pocket-Pocket- 34 zł*
- *Kabelek Pocket-GB- 34 zł*
- *Lupa na ekran z podświetleniem- 31 zł*
- *Pokrowiec skórzany do GB Pocket- 34 zł*
- *Power Kit- zasilacz +akumulator zastępujący baterie do GB- 81 zł*
- *Pudełko na 10 gier- 27 zł*
- *Zestaw Handy Boy do GB- 134 zł*

PAMIETAJ
Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dni
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT

TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

NEO PLUS

CRASH BANDICOOT™ 3 WARPED™

EGM2

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

MEDIEVIL

Assault

Na dźwięk słowa "shooter" czuję, jak jeżą mi się włosy na głowie. Dobra strzelanina jest w stanie przykuć mnie do konsoli na pół nocy, narażając tym samym na krańcowe wyczerpanie następnego dnia. O tak, shootery to moja słabość...

Kiedyś na Snesie zagrywałem się we wszystkie części CONTRY, potem mordowałem w ONE. Podczas przedłużającego się oczekiwania na APOCALYPSE wpadł mi w ręce całkiem fajny ASSAULT, wyprodukowany przez firmę Telstar, która próbuje odnaleźć się na 32-bitowym gruncie.

Historia zaczyna się zupełnie zwyczajnie - w 2198 roku obce kreatury atakują pokojowo nastawione miasto Arcadia. Federacja Ziemska nie może puścić tego płazem i wysyła do walki ze stworami najlepszego komandosa (lub komandosów, jeśli odpali się tryb multiplayer). I już zaczyna się jatka, bez zbędnych słów i gestów - bardzo dobrze. Pierwszy level to jedynie preludium do destrukcji towarzyszącej każdemu krokowi dzielnego herosa. Obowiązuje zasada "jeśli możesz to zobaczyć, możesz to zniszczyć". W ASSAULT jest wszystko to, co powinno znaleźć się w nowoczesnym shooterze - sześć długich poziomów pełnych nieprzyjaciół i śmiecia, które można podpalić i wysadzić, bossowie na końcu i animowane sekwencje przerywnikowe. Bronie też są fajne - począwszy od zwyczajowego karabinka pierdzącego małymi kulkami, aż po rażący na daleką odległość

promień śmiercionośnego lasera i działko plazmowe, plujące potężnymi mieszankami wybuchowymi.

ASSAULT nie jest szybki, to znaczy w porównaniu do nadchodzącego APOCALYPSE, gdzie Bruce biega po ekranie niemal z prędkością Sonica. Tutaj komandosi raczej starają skupić się na powolnej eksterminacji wrogich isnień mając pewność, że żaden mutant nie pozostanie przy życiu. Sterowanie przy pomocy Dual Shocka pomaga wczuć się w akcję. Dodatkowo, oprócz zwyczajowej kontroli postaci (ruchy, skok, ogień) można też kierować lufą karabinu, podnosząc ją i opuszczając, pod przyciskami R1 i R2. Sprawa amunicji została rozwiązana bardzo dobrze - nie kończy się ona, tylko karabin nagrzewa się uniemożliwiając walenie ciągłymi seriami przez cały czas. Trzeba trochę odczekać i można znowu palić, niszczyć, detonować... Gra nie szokuje poziomem wykonania, ale jest w całości trójwymiarowa, schludna i w porządku.

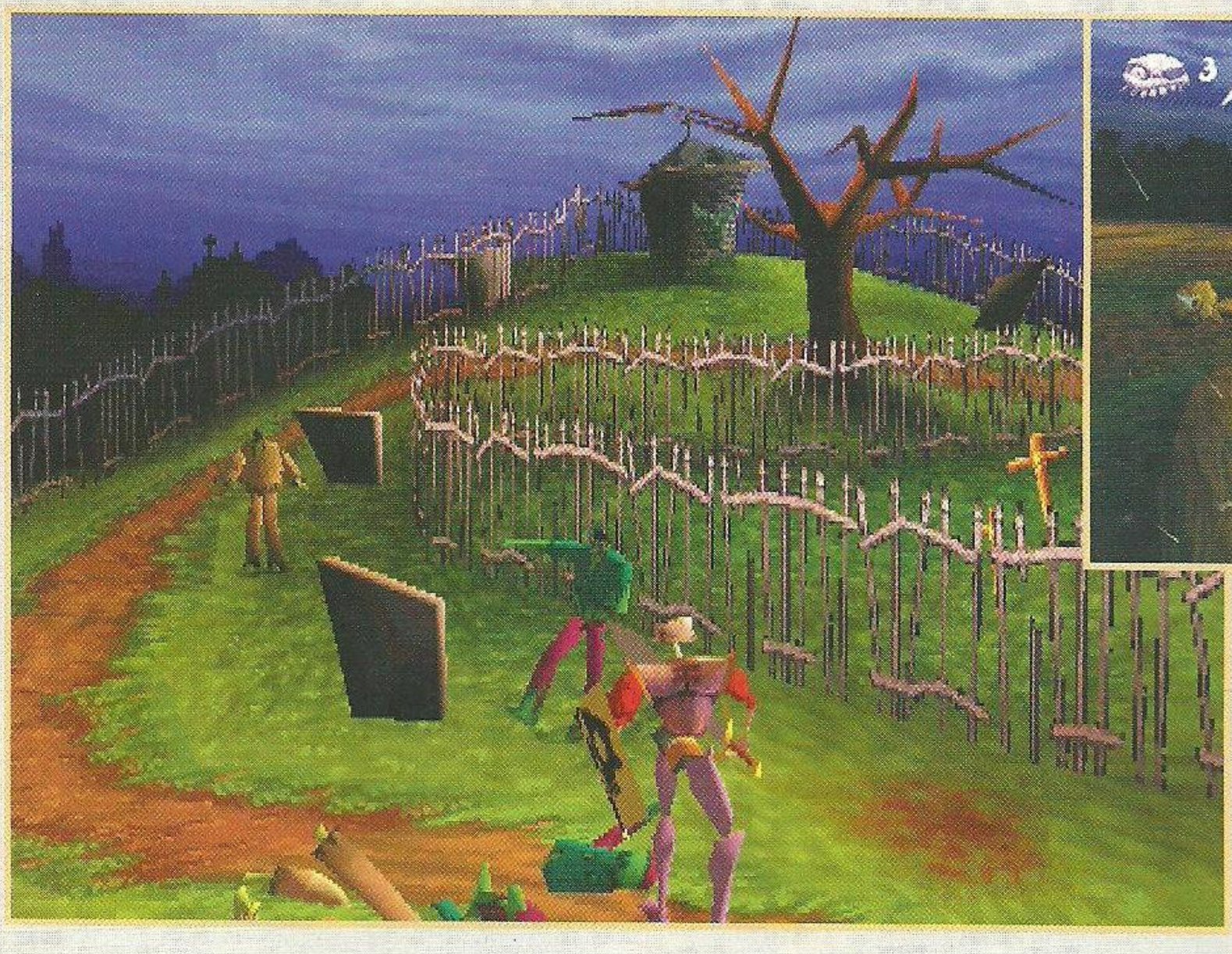
ASSAULT podoba mi się, jak większość chodzonych shooterów. Doskonale nadaje się jako materiał zastępczy w oczekiwaniu na właściwą rzecz, czyli APOCALYPSE. Można tu spotkać to, co każdy amator tego typu gier lubi - jatkę, wybuchy, ogień, pożogę i mnóstwo strzelania. Jest także tryb multiplayer, który pozwala na kooperację dwóch graczy próbujących wywalczyć sobie miejsce w tym niegościnnym miejscu, który - co ciekawe - różni się ścieżkami od trybu dla pojedynczego gracza. Wibrowanie Dual Shocka i analogowe sterowanie naprawdę dorabiają uszu i pokazują kierunek, w którym rozwijać się będą shootery w przyszłości. Gdyby tak jeszcze kamizelka z basowymi głośnikami obijającymi nerki w rytm wizgu vulcana...

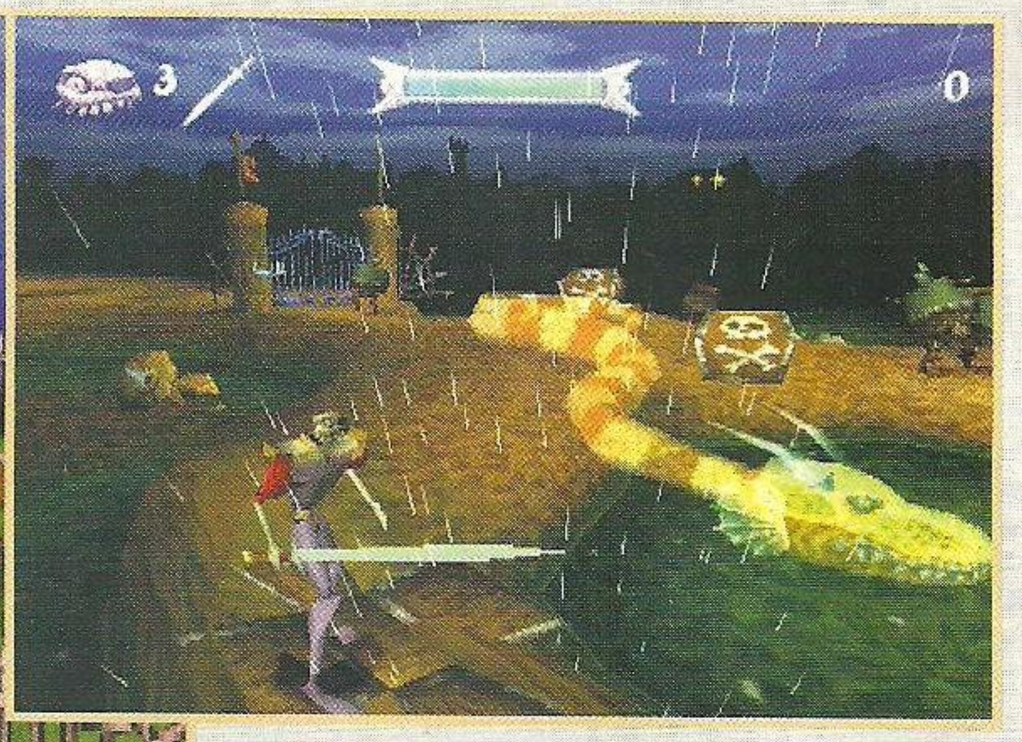
Gulash

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Telstar
Producent: Telstar
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock





Nosisz buty rozmiar 48, masz nienaturalnie wystające kości policzkowe i bladą cerę? Myślisz, że masz pecha? Że los niezasłużenie bardzo cię doświadczył? To spójrz na Danny'ego.

MediEvil

Na pewno każdy z was ma w swoim towarzystwie takiego kumpla. Zawsze łapie go kanar, ospę wietrzną pochwycił na dzień przed wyjazdem na obóz żeglarski, przy drugim ciosie ten_stringa zawsze zacina mu się X na padzie (z którym nikt nigdy nie ma kłopotów...). Oczywiście piętno to zwykle po jakimś tam czasie mija, ale wszyscy i tak wiedzą swoje. Po prostu pechowiec. Spróbujcie sobie wobec tego wyobrazić gościa, który mężnie znosił wszelkie niepomyślne zbiegi okoliczności i przeciwności losu. I mając 10, 20, 30 i nawet 40 lat, Danny wciąż ma tego przeklętego niefarta. Aż do czasu...

Nikt nigdy nie mówił, że szturm na twierdzę Zoraka będzie łatwy. Nie zmienia to jednak faktu, że trzeba go było przypuścić - czarnoksiężnik władał zbyt potężnymi mocami i za bardzo pragnął wykorzystać je do swych niecnych celów. Król zadecydował zmienić ten stan rzeczy. Najmężniejsi rycerze zebrali się, aby zetrzeć w proch twierdzę starego nekromanty. I spróbowali. Jeżeli całe życie ma się pecha, to nie bardzo można spodziewać się, że pod sam jego koniec nagle wszystko się odmieni. Nawet jeśli ma się opinię prawego, mężnego i zaufanego rycerza (a taką cieszył się Daniel). Toteż nawet nikt za bardzo się nie dziwił kiedy okazało się, że to właśnie jego dosięgła pierwsza z wystrzelonych przez ożywione szkielety Zoraka strzał. I być może, gdyby trafiła kogoś innego, byłaby jeszcze jakaś nadzieja. Ale nie, to był Danny. A raczej jego lewe oko.

Groteskowe intro, groteskowi bohaterowie, groteskowi przeciwnicy. Zadanie jakie postawili sobie ludzie z SCEE Cambridge nie było proste. To znaczy w swych założeniach może i było. Ale realizacja to już inna sprawa. MEDIEVIL w bardzo wyraźny sposób nawiązuje swoim wykonaniem do produkcji Tima Burtona. Jednego z tych hollywoodzkich filmowców, którzy przez długie lata pracowali nad swoim własnym i niepowtarzalnym stylem. Mrocznym, niepokojącym, a zarazem pełnym ocierającego się o kicz humoru. I ten sam nastrój Chris Sorrell postarał się zawrzeć w swojej dopieszczanej przez dwa lata produkcji. Z bardzo dobrym skutkiem. Historyjka zaczyna się w momencie, kiedy (uśmiercony podczas rozegranej przed stu laty bitwy pod zamkiem Zoraka) Danny zostaje nagle wskrzeszony. Ukazuje to ładne i wprowadzające w bajkoszmarny nastrój intro. A zaraz potem Danny oddaje się w nasze ręce.

Danny jest swoistym przeciwieństwem kapitana Blasto. Nie tylko ma długie, kościste nogi z wielkimi stopami, zapadniętą klatkę piersiową i widoczne żebra, ale też niezbyt wiele mówi. To znaczy nie mówi wcale. Tylko czasem coś pomrukuje. Nie zrozumcie mnie jednak źle. Danny jest bardzo zgrabny. Niezbyt odbiega wyglądem od Kate Moss i rzeszy jej anorektycznych koleżanek. Wszystkie jego ruchy są bardzo miękkie i ładne. Począwszy od biegu rodem ze starych kreskówek (z wysoko podnoszonymi kolanami), poprzez cięcia mieczem, toporem i innymi aż po zasłanianie się tarczą. Oprócz tego sir Fortesque umie też korzystać z dobrodziejstw trzeciego wymiaru - powabnie sobie sidestepuje. Dodano mu jeszcze możliwość nacierania barkiem i tyle. W tym zestawie zamknięto wszystkie czynności jakimi musi popisać się niedoszły, w chwili rozpoczęcia gry, pogromca Zoraka.

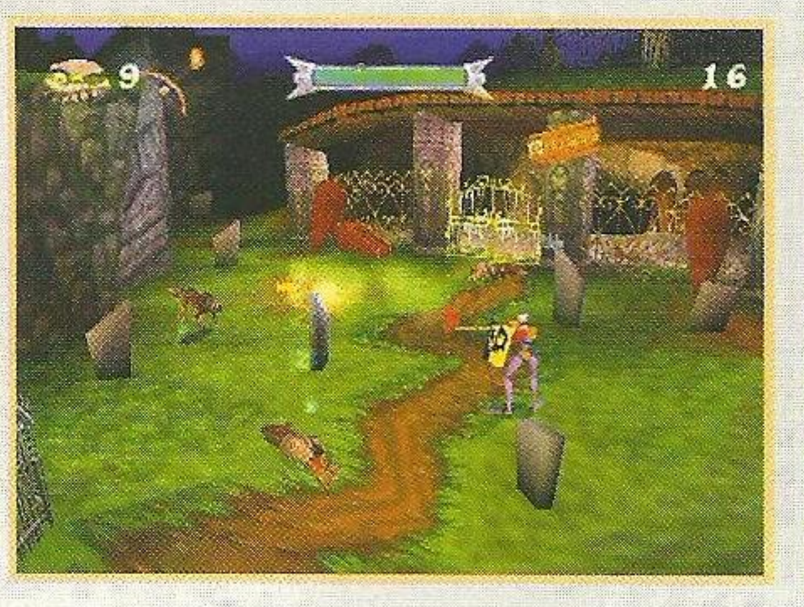
Aby nie rozbijać gry na kilka różnych części, pierwsze kroki Danny'ego w krypcie są jednocześnie pewnego rodzaju przewodnikiem. Jest ona bowiem pełna poumieszczanych na postumentach ksiąg. Zawierają one informacje na temat: jak posługiwać się tym, co daje tamto i co

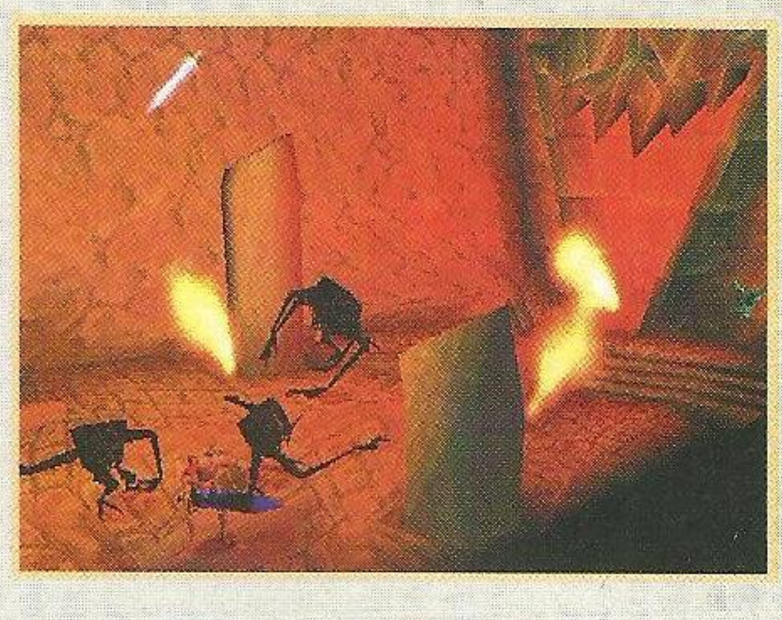
PlayStation **9**

GRAFIKA 10
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

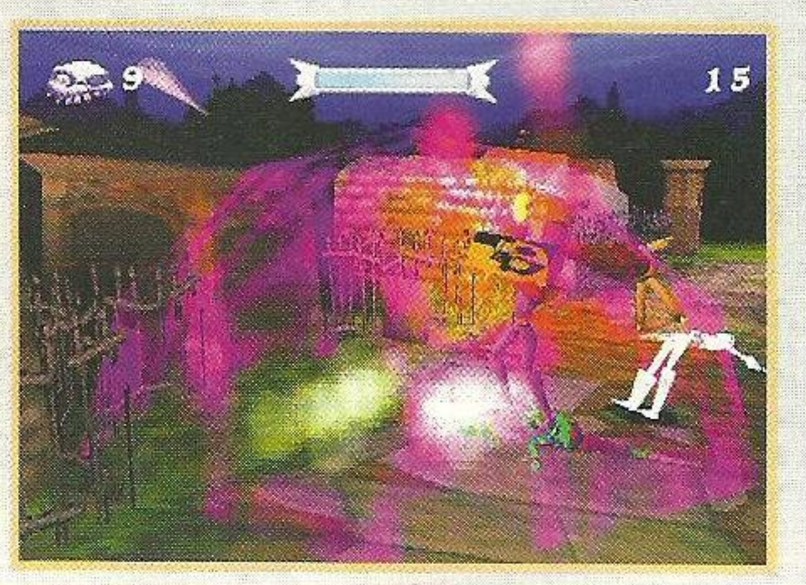
Wydawca: Sony
Producent: Sony Cambridge
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock





trzeba zrobić, żeby osiągnąć jeszcze coś innego. Można też zebrać kilka bardzo przydatnych przedmiotów - miecz, noże do rzucania oraz kilka flakoników, które w MEDIEVIL symbolizują życia. A potem czas wyjść na świeże powietrze...
Gra została podzielona na kilka etapów. Po ukończeniu jednego z nich otwiera się możliwość skierowania do następnego (bądź kilku następnych). Przy okazji - decyzje o pchnięciu Danny'ego do Mrocznego Lasu albo Nawiedzonego Miasta podejmuje się na specjalnej mapie. Tutaj też można zachowywać grę. Każdy z leveli przedstawia zupełnie inne środowisko. Jest poziom, którego akcja ma miejsce w ponurym zamczysku rojącym się od małych złośliwych



gnomów z pochodniami, jest wielkie pole żyta pełne zdradliwych pułapek, strachów na wróble i innego diabelstwa, są mokradła z zombiakami... Poziomy są przy tym bardzo odrębne - niemal zawsze doświadczenia wyniesione z jednego nie dają się zbyt łatwo zastosować w drugim...

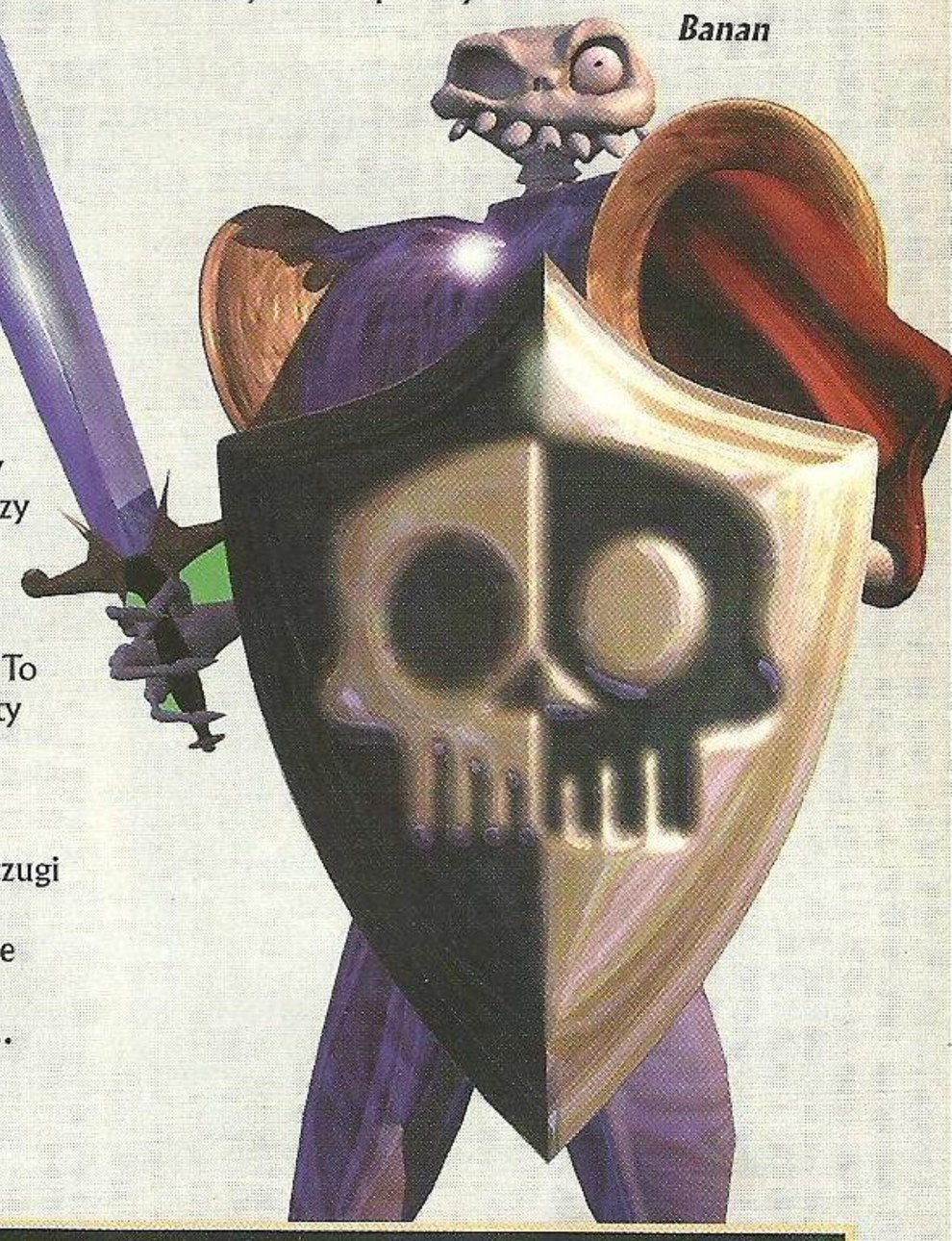
Jako że MEDIEVIL to przede wszystkim walka, a dopiero w dalszej (i to o wiele) kolejności, jakaś tam łamigłówka, na pierwszy plan wychodzą przeróżne, dosyć konkretne, zabawki. I o ile drewnianą maczugę czy miotane noże można zdobyć zaliczając tylko kolejne poziomy, o tyle wejście w posiadanie twardego stuffu nie jest takie łatwe. Trzeba bowiem trafić do Hall of Heroes. Zadanie to możliwe jest do wykonania po tym jak ubije się określoną liczbę przeciwników, a następnie weźmie Kielich... Dopiero wtedy, opuszczając poziom, automatycznie trafia się do Hallu, gdzie stoją zastygłe w bezruchu kamienne posągi. To dawni bohaterowie. Każdy z nich dzierży w swych dłoniach oręż, który Danny może zabrać w nagrodę za waleczność. Są tu między innymi potężny młot, miotany topór, długi miecz, łuk, szybkostrzelna kusza, włócznia...

Każdorazowa wizyta w Hallu to jedna broń. Dlatego trzeba dobrze zastanawiać się co bardziej przyda się w następnym poziomie. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że dostęp do kielichów jest coraz trudniejszy. Ale zdobyte po wielu kłopotach bronie w pełni to rekompensują.

No tak, animację ma Danny ładną, lokacje są różnorodne, a bronie dają te poważnego kopa. Jednak wszystkie szczegóły w piękny sposób spaja dopiero pewien bardzo ważny dla każdej gry element. Klimat. Klimat koszmaru, jaki stworzyć mógłby jakiś oszalały pacykarz przy pomocy wszystkich swoich animowanych laleczek. W rzeczywistości MEDIEVIL przypomina bowiem wielkie widowisko z mnóstwem poruszanych niewidzialnymi sznureczkami kukiełek. Sztywno poruszających się zombiaków, strachów na wróble, biegających ropuchów... Najbardziej realnie wypada na ich tle Danny. Pozbywający się przeciwników szerokimi cięciami miecza czy potężnymi, zadawanymi oburącz młotem, ciosami. A pozostające na ziemi ciała tylko potęgują to wrażenie. Zwykłe, porzucone przez kogoś, lalki. Tak, postacie to pacynki. To prawda. Ale efekty świetlne, oprawa i projekty wszystkich lokacji zostały zrealizowane na poziomie, jakim nie może poszczycić się absolutnie żaden teatr lalkowy. Efekty towarzyszące np. podpaleniu drewnianej maczugi czy wystrzeleniu płonącej strzały pięknie rozświetlają mroki nocy, malutkie i szybciutkie świetliki dokonują cudów zręczności podczas przemykania mrocznymi Jaskiniami Mrówek... Dodatkowo wykorzystany został tutaj patent, który będzie też w ZELDA 64 - małe ogniki otaczają każdy cel, do którego zbliży się wyposażony w broń miotaną Danny. W ten sposób broń lokuje się na gościu.

MEDIEVIL ma najbardziej oryginalny klimat ze wszystkich gier tego roku. Nie twierdzę, że najlepszy - ocena tego leży w gestii każdego z graczy. Natomiast niewątpliwie czegoś takiego do tej pory jeszcze nie było. Podejrzewam, że gdyby bracia Grimm spotkali się dzisiaj z Timem Burtonem, to mniej więcej tak wyglądałaby ekranizacja ich wspaniałych baśni.

Banan

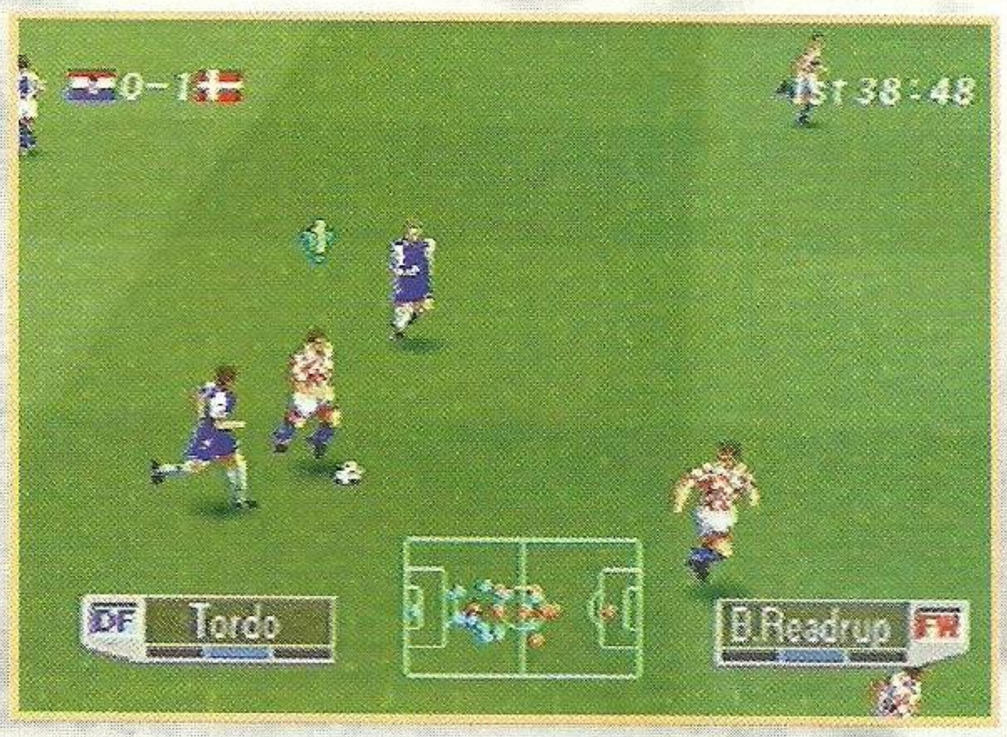


International Superstar Soccer Pro '98

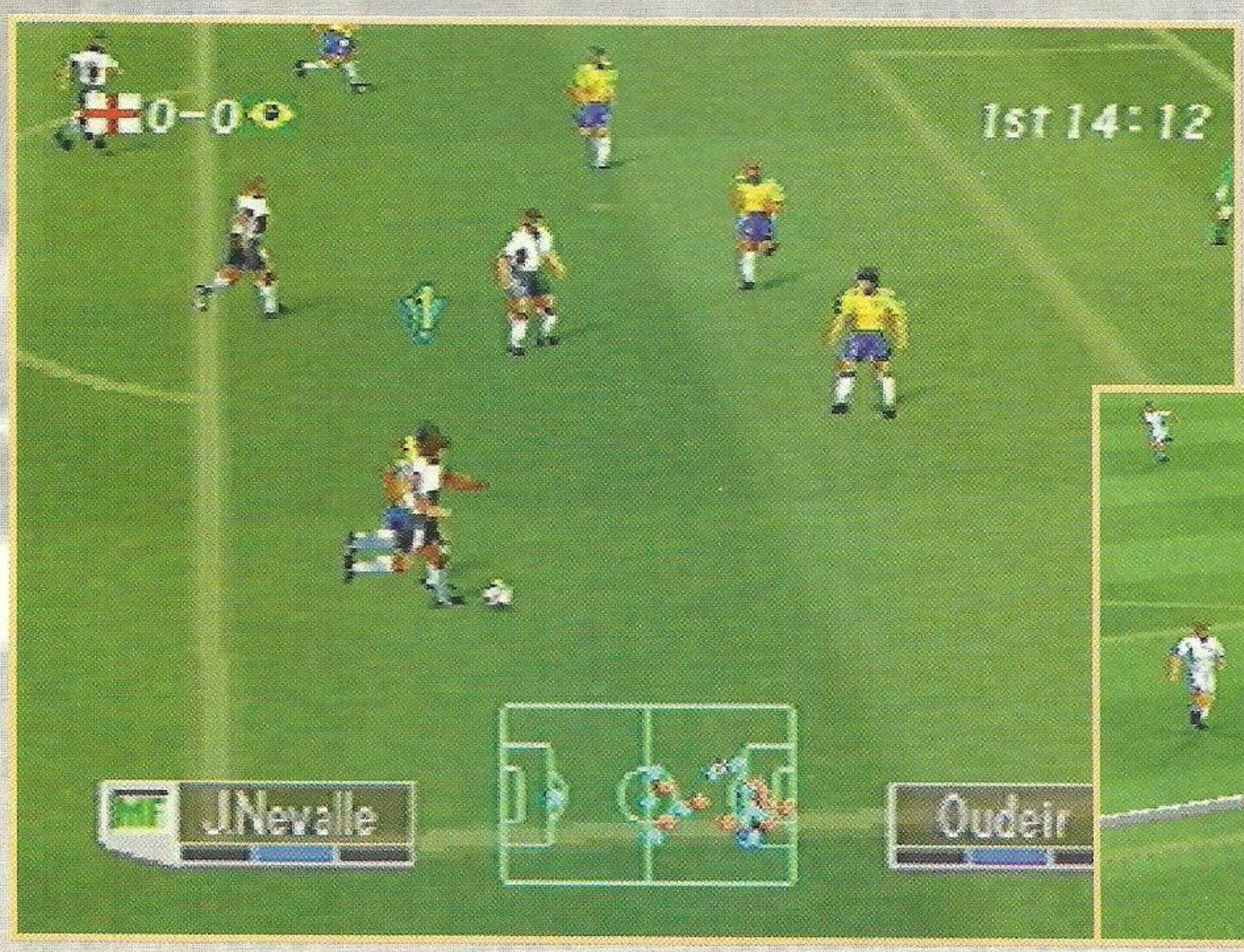
Era dominacji E.A. Sports i serii FIFA SOCCER na konsolach skończyła się (choć nie wiem czy bezpowrotnie) wraz z nadejściem ISS PRO '98. Po raz kolejny próbuję powiedzieć, że ISS jest lepszy od FIFY.

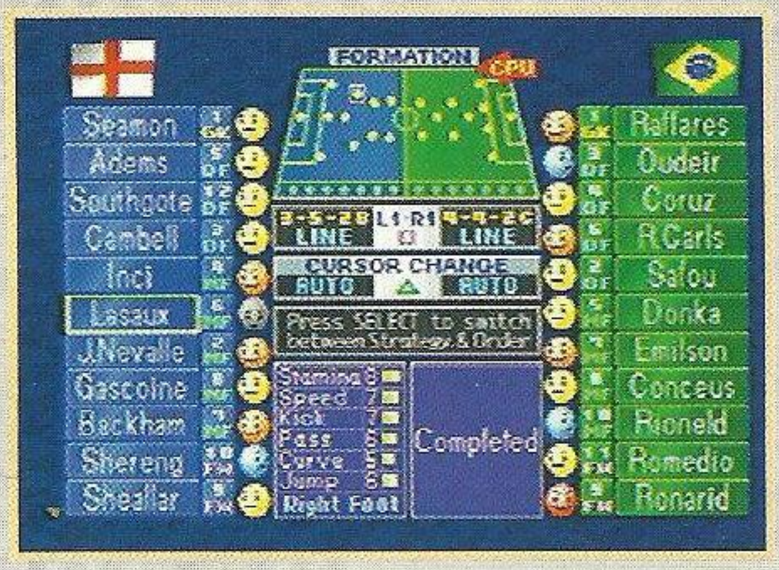
Wygraliśmy z Bułgarią na wyjeździe 3:0, nie straszny był szeryf Christo i jego kompania! Dawno się tak nie cieszyłem. Moją radość spotęgowało pojawienie się długo oczekiwanej INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER'98 - najlepszej piłki nożnej, jaką kiedykolwiek spreparowano na konsolach. To nie żart! Nawet doskonały WORLD CUP '98 nie jest w stanie obecnie zagrozić temu fenomenowi.

A wszystko zaczęło się niewinnie w Japonii, jeszcze na stareńkim Super Nintendo. Do Europy ta gała dostała się jakby przypadkowo, nie zarządziła. Mało kto wie, że już wtedy była wybitna. Potem nastąpiło delikatne olśnienie na PlayStation i częściowe na N64, właśnie dzięki ISS PRO...



Czym jest to dzieło japońskich szarlatanów z Konami? Niczym innym, tylko gałą przeznaczoną dla maks dwóch graczy, mogących grać w jednej drużynie lub walczyć ze sobą do upadłego w 4 trybach. Najzacniejszym jest meczyk towarzyski, z którego zawsze wynika kto rządzi, a kto jeszcze powinien potrenować. Wszystkich śmiałków już dziś wyzywam oficjalnie na pojedynek, najchętniej w Warszawie przy ulicy Chłodnej. Potem jest już tylko dodatek w postaci ligi, pucharów i opcji treningowej. Zdziwicie się, jeśli napiszę, że brak oryginalnych nazwisk jest mało znaczącym problemem w tej grze, bo w większości przypadków są one tak zbliżone do oryginałów, że od razu wiadomo, kto rządzi w ataku Anglii (muszę to skomentować - 1:0 dla WORLD CUP '98). Stadiony także nie są oryginalne, komentator jest do bani (przewaga 3:0 staje się nieznośna), ale teraz zaczyna się kontofensywa ISS'98, bowiem miód leje się z tej gierki wszelkimi możliwymi otworami. Przegląd sytuacji na boisku jest wyśmienity, przeprowadzane akcje są płynne, niczym roztopione masło. Gra się tak, że aż zapiera dech w piersiach. Na boisku aż furczy od kontaktów z przeciwnikiem, wślizgów, kiwek, podań i dośrodkowań. Zawodnicy są posłuszni twoim rozkazom jak przykładny wojak. Jest to pierwsza gra, która pozwala zrobić z piłką absolutnie wszystko, o czym zawsze marzyłem. Nie byłoby tak fantastycznie, gdby nie ultraintuicyjne sterowanie i prześliczna animacja zawodników. Na twoją komendę kolesie grają ostro,





ofensywnie, wypuszczają zawodnika do przodu, zagrywają piętką, lobują, strzelają nożycami, przewrotką, wewnętrzną częścią stopy, zewnętrzną. Uffff... ale się zapędziłem. Przyznam się bez bicia, że nawet automat VIRTUA STRIKER 2, mimo przepięknej grafiki nie dał mi tyle rozkoszy, co ISS PRO '98.

W porównaniu do ISS PRO poczyniono spore postępy. Scrolling jest nadzwyczaj udany (oj biedne E.A.Sports). Kamerka podąża za akcją po mistrzowsku, widoki oferują więcej niż profesjonalny przekaz telewizyjny z kikunastu kamer. Doskonale spisuje się skaner, z którego korzysta się nieustannie. Powtórki są klasycznym arcymistrzostwem. Nie wiem jak udało się pogodzić twórcom tej gry nieziemską prostotę w obsłudze i zawrzeć w niej tak wiele ciepła? Jest to chyba definicja mistrzowskiej roboty! Piękno i miodność nie wiązałoby się ze sobą w całokształt, gdyby nie wybitna strona taktyczna programu i inteligencja komputera. Złe ustawienie zawodników na boisku kończy się z dobrze grającym przeciwnikiem katastrofą. To samo tyczy się obranej taktyki. Jeśli przeciwnik ciśnie w środku pola, a jego środkowy pomocnik przechodzi samego siebie, musisz natychmiastowo zagęścić środek pola. Ta gra jest vademecum współczesnego futbolu, w którym najważniejsza jest konsekwencja i bezbłędna obrona. Dopiero po zabezpieczeniu tyłów powinieneś przystąpić do ostrożnych ataków. Jest tu też haczyk, ponieważ komputer szybko się uczy i drugi raz na podobne sztuczki się nie nabierze.

Gdyby nie kiepski komentarz oraz brak oryginalnych nazwisk i stadionów nie wahałbym się dać tej grze oceny 10/10. Niestety z tak błahych powodów nie jest to możliwe, bo 10/10 to gra perfekcyjna. Nie myśl sobie mimo wszystko, że stawiam tę gałę na równi z WORLD CUP'98. Po prostu są to dwa różne produkty przeznaczone dla innego typu graczy. Sam dokonaj wyboru, a reprezentacja Polski być może wystąpi w finałach!

Wicik

PS: Dodatkową atrakcją zachęcającą do zakupu ISS PRO '98 może być znajdujące się w pudełku grywalne demo innego hitu Konami - METAL GEAR SOLID.

PSX & N64 9

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 10

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesien 98
Wykorzystuje: Memory Card

Beach Volley Heroes

Jeśli kiedykolwiek szukałeś oryginalnej gry sportowej, która porwie cię na kilkadziesiąt godzin, wreszcie trafiłeś na powiernika czasu.

Jest nim niespodziewana rewelka w postaci BEACH VOLLEY HEROES - dla niewtajemniczonych w arkana sztuki języka angielskiego - siatkówka plażowa!

Już na pierwszy rzut oka wiedziałem, że trafił mi się rodzynek. I to z dwóch powodów. Pierwszym jest bardzo dobra oprawa graficzna utrzymana w mangowym stylu, podobna do tej jaką mieliśmy przyjemność podziwiać w serii TOSHINDEN. Jeśli grafika kojarzy się nam z Krajem Kwitnącej Wiśni, to wiadomo, że autorami byli Japończycy - mistrzowie sztuki polegającej na produkowaniu gier. Drugim ciosem między oczy była dla mnie fantastyczna miodność, prostota obsługi i radość odczuwana ze ściskania pada. Jednak, żeby nie okazać się miernym recenzentem, powinieniem podać kilka faktów. Na początek klasyka. W grze masz do dyspozycji kilka dwuosobowych ekip, złożonych z pięknych kobiet, mocarnych mężczyzn i drużyn wymieszanych płciowo. Każdy z zawodników charakteryzuje się specyficznymi warunkami fizycznymi i umiejętnościami. Jedni są wielcy, silni ale powolni, inni sprawni, szybcy, lecz drobnej budowy ciała. Grać możesz sam lub z kumplem, tudzież koleżanką w jednej drużynie lub przeciw sobie. Obydwa warianty grania zespołowego są wyborne i dostarczają zupełnie innych wrażeń. Generalnie gra się o flotę, która jest wyznacznikiem prestiżu druzyny. Zdobywasz ją wygrywając z komputerem w serii zawodów, które odbywają się w nadmorskich kurortach całego świata, w otoczeniu niezłych lasek i bogatych dziadków.

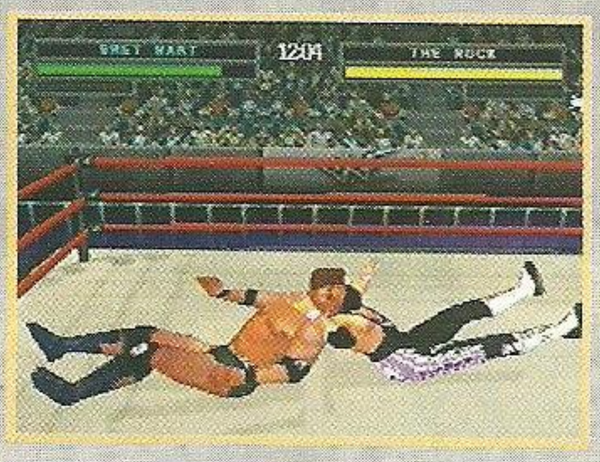
Gra praktycznie nie ma ograniczeń. Oferuje potężną gamę zagrań, włącznie ze specjalami, męczeniem się, ścinami, lobami, wielorakimi zagrywkami itd. Zawsze możesz czymś zaskoczyć przeciwnika. Zawodnicy męcza się, stają się wolniejsi, czasem wręcz przewracają się na piasku. Każdy mecz jest szybki, emocjonujący i obfituje w szereg dokonałych atrakcji, które trzeba zobaczyć na własne oczy. Nigdy nie było siatkówki na PSXa, więc podwójnie się cieszę, że otrzymujemy tak dobrego reprezentanta tej dziedziny. Dla miłośników sportowych gier drużynowych "Bohaterowie Plażowej Siatki" będą czymś wyjątkowym - niespodziewanie ta gra przykuła mnie do konsoli na wiele godzin, a chłopaki musieli odrywać mnie od niej siłą.

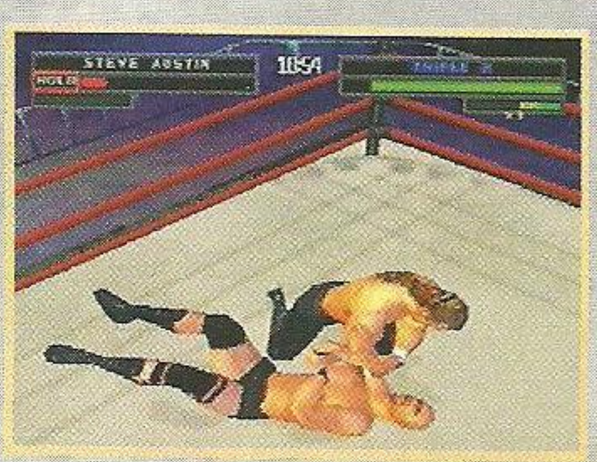
Wicik

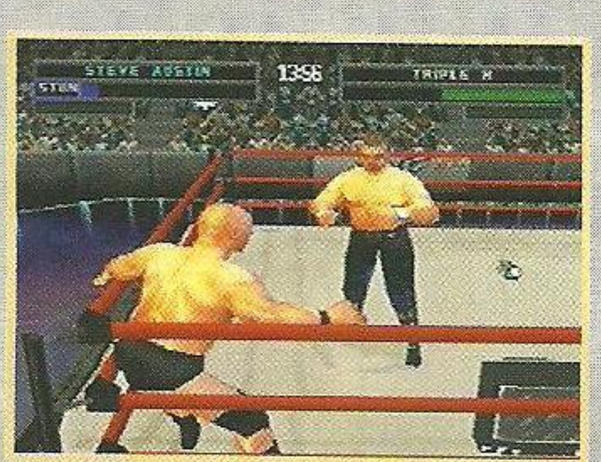
PlayStation 8

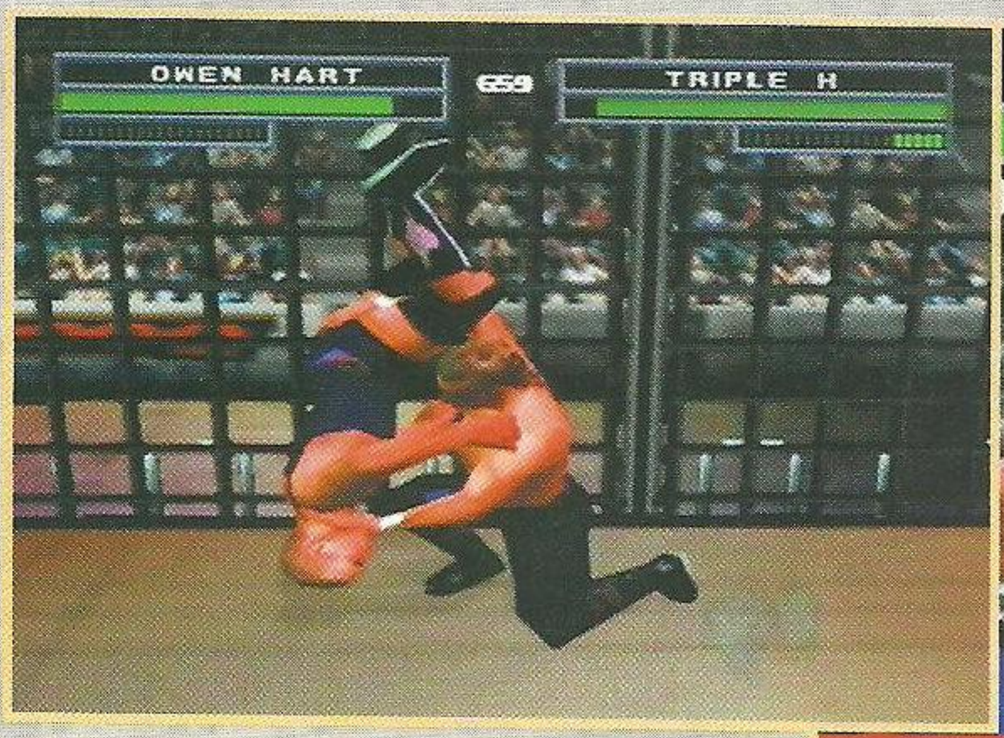
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

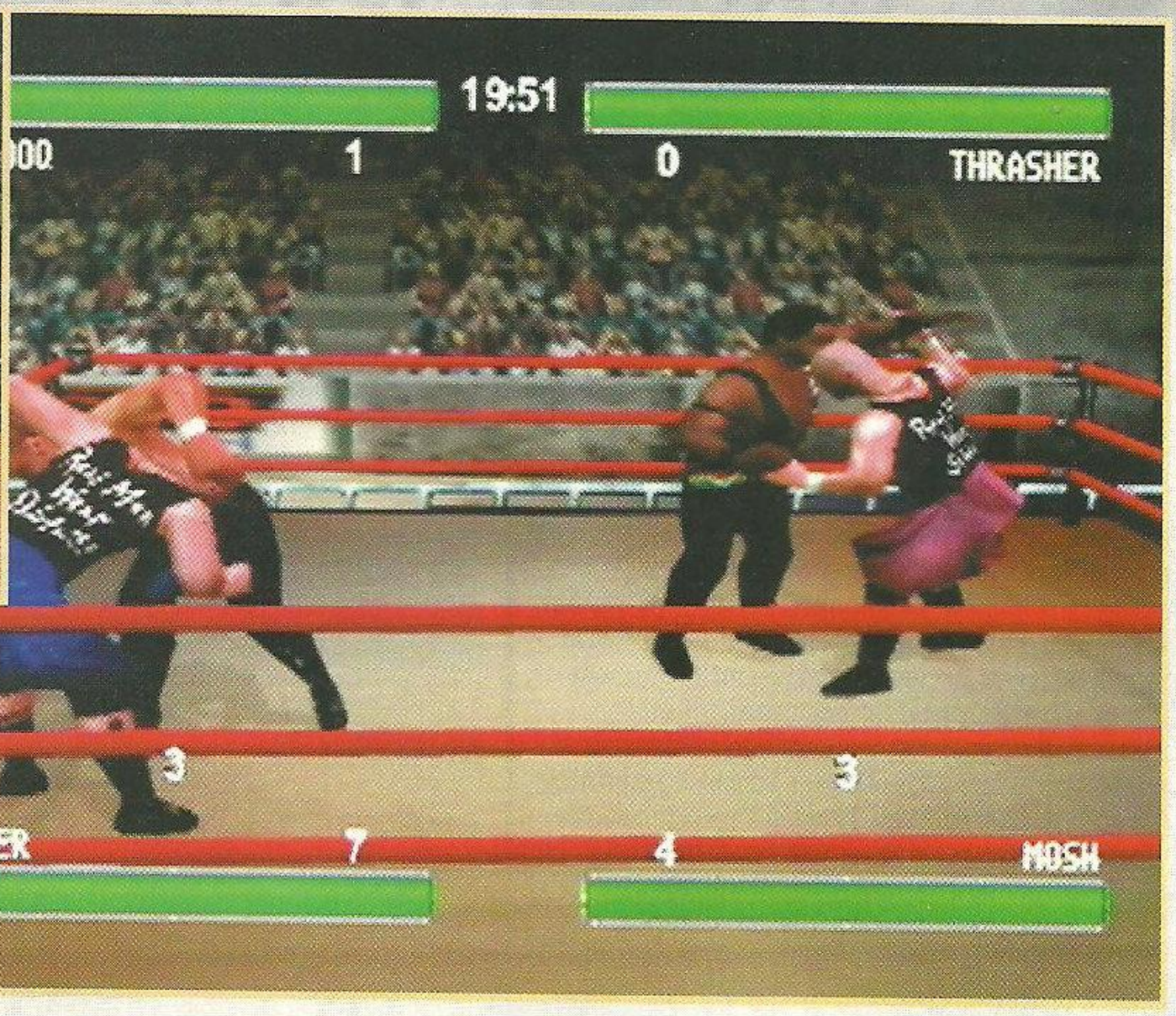
Wydawca: Funsoft
Producent: Funsoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesien 98
Wykorzystuje: Memory Card





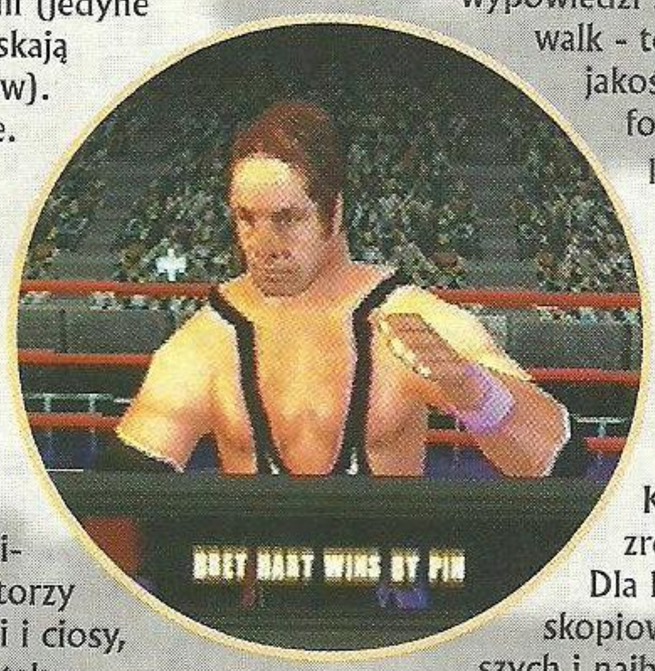






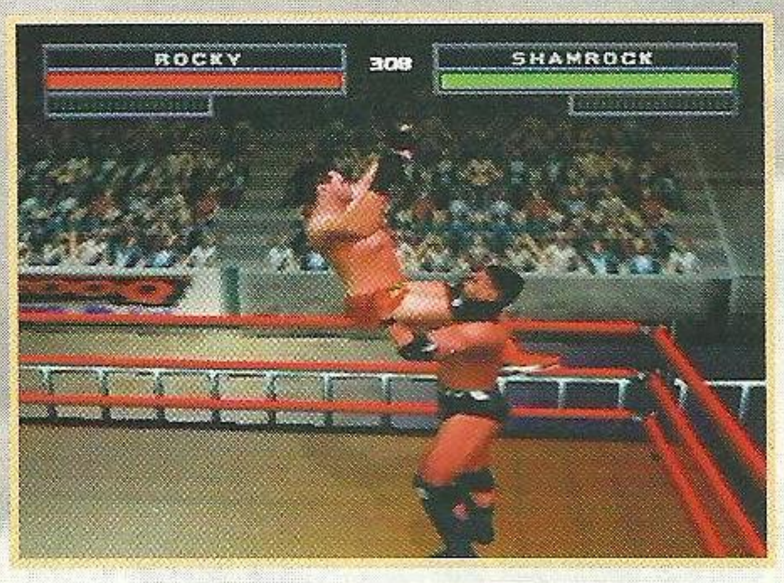
Bo pewne rzeczy trzeba sobie powiedzieć od razu: WWF WARZONE jest bezdyskusyjnie najlepszym symulatorem wolnej amerykanki, jaki ukazał się na konsole PSX i N64. Jest grą zaplanowaną, przemyślaną i dopracowaną. Jest czymś czego oczekiwaliśmy długo i czymś co wreszcie odda smak walki, jaka toczy się między twardymi facetami na ringu.

Pewnie, jeśli spróbować podejść do tej gry w sposób zupełnie obiektywny można się kilku rzeczy całkiem pewnie czepić. Można czepić się grafiki. Bo trzeba powiedzieć, że oszczędzono praktycznie na wszystkim co nie jest samym zawodnikiem, bądź jego łachami. Nigdzie nie ma śladu cieniowania, ring jest jednokolorowy i zupełnie płaski, liny to seria wyginających się linii, a widownia śmie być zaledwie sześcienną bryłą z nałożonymi teksturami (jedyne urozmaicenie, to fakt, że błyskają na niej czasem flesze aparatów). Kiepsko - powiecie być może. Faktem jest jednak, że wszystkie zabiegi "uszczuplające" cały teatrzyk wokół ringu miały na celu wyciągnięcie jak największej mocy z tego co się dzieje na dechach.
A dzieje się wiele!
Pierwszym powodem, dla którego odrzucono frykasy hiresu jest motion capture. Autorzy wyszli z założenia, że techniki i ciosy, jakie wykonują zawodnicy są tak niepowtarzalne, iż jedyną możliwością prawidłowego oddania ich w grze jest zastosowanie tej właśnie techniki.
I opłaciło się. Rzeczywiście rzuca się w oczy naturalność ruchów walczących zawodników, zwłaszcza, że nie oszczędzano na ich wielkości i są oni dość pokaźnych, jak na dotychczasowe wrestlingi, rozmiarów. Po wtóre stroje i wygląd. W jednym z wywiadów producenci odpowiedzieli, że stworzono trzy grupy graficzne postaci do gry, przy czym jedne powstawały z drugich. Pierwsza to nagrane na video wypowiedzi zawodników i scenki z ich walk - to wiadomo, "konsolowa" jakość video. Potem wrzucono fotografie zawodników do pamięci potężnych stacji graficznych, by przerobić je na cieniowane laleczki na okładki czasopism i reklamy. Trzecią grupą były postacie, którymi mamy przyjemność kierować w grze.

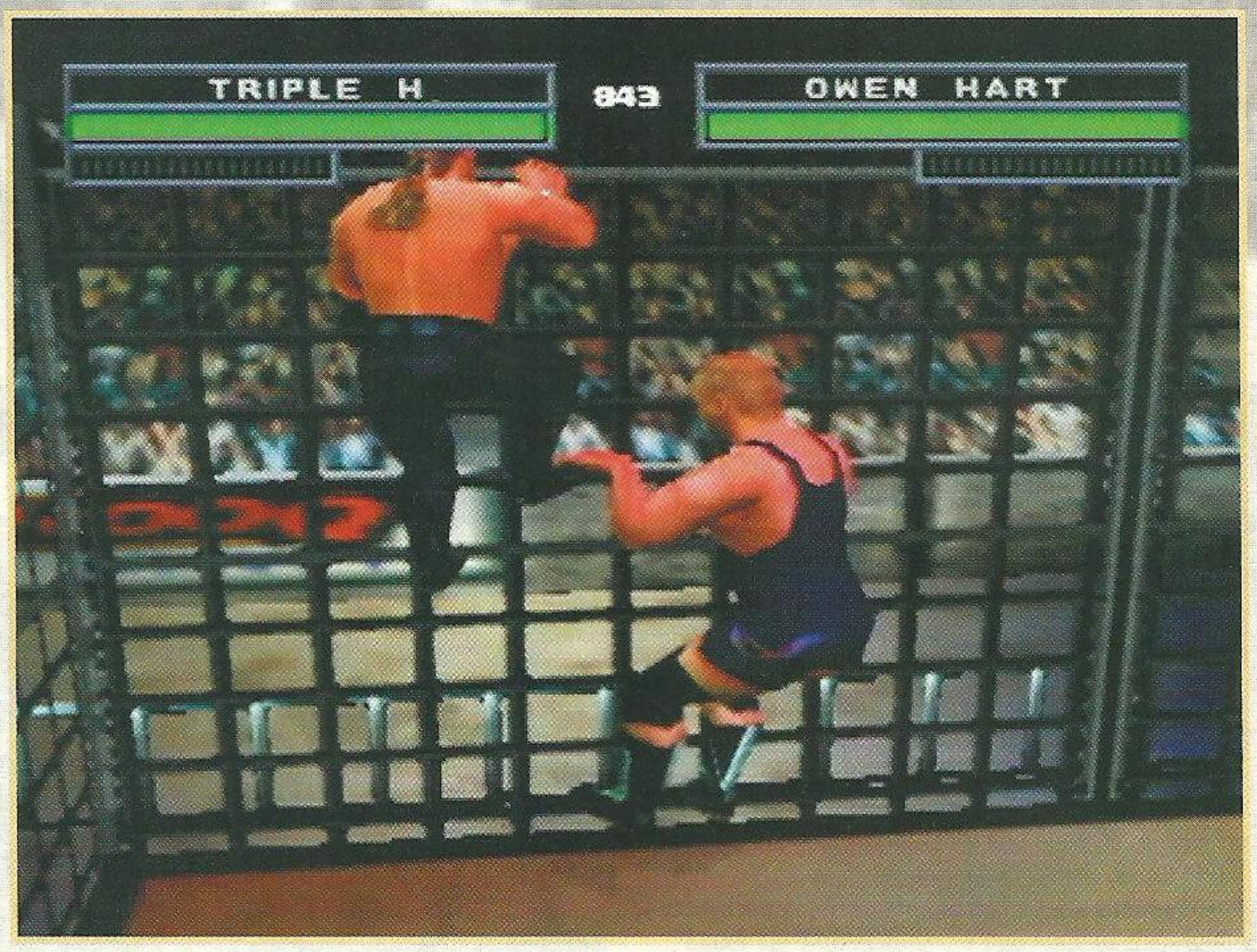


Kolejny powód to duże zróżnicowanie zawodników. Dla każdej z postaci w grze skopiowano serię najpopularniejszych i najbardziej charakterystycznych ciosów jej realnego odpowiednika. W ten sposób zawodnik gry WWF WARZONE może zadać około trzydziestu pięciu podstawowych ciosów, z których niecała połowa to wspólne dla wszystkich "kop", "piącha" czy rzut. Celem zadania ciosów o większej sile rażenia można wdrapać się na narożnik i spaść z niego w sposób tyleż atrakcyjny, co destruktywny dla wszystkiego co napotka się po drodze. Można też wyprosić przeciwnika z ringu i wskazać mu najkrótszą drogę do dywanu, żeby, zanim zacznie z tobą rozmawiać, mógł sobie o niego wytrzeć zęby. Zabiera to oczywiście nieco więcej energii niż klepanie po mięciutkich deskach ringu.
Za linami można też pchnąć przeciwnika do wykonania słynnego żołnierskiego polecenia: "biegnij: odtąd, do <<Aż Upadniesz>>", co w naszym przypadku kończy się na barierce.

Nowością w kwestii zadawania ciosów jest brak wyróżnionych kierunków. Wiadomo, że i zawodnicy kręcą się po całym ringu, i kamera pokazuje ich to z prawa, to z lewa, to znów od frontu czy tyłu. Gdyby przyszło nam za każdym razem zadawać sobie pytanie: a gdzież to teraz jest prawa strona mojego kolesia, byłoby dawno po ptakach. Stąd też, jeśli wykonujesz cios, dajmy na to [prawo], [lewo], X, to możesz go też wykonać [lewo], [prawo], X. Naprawdę bardzo ułatwia to grę. Poza serią uderzeń można przeciwnika uraczyć rzutami, przerzutami, wyrzutami, łamaniami, trzymaniami i wszelkimi innymi "ami" jakie tylko zrodziły się w chorych głowach zawodników wrestlingu.

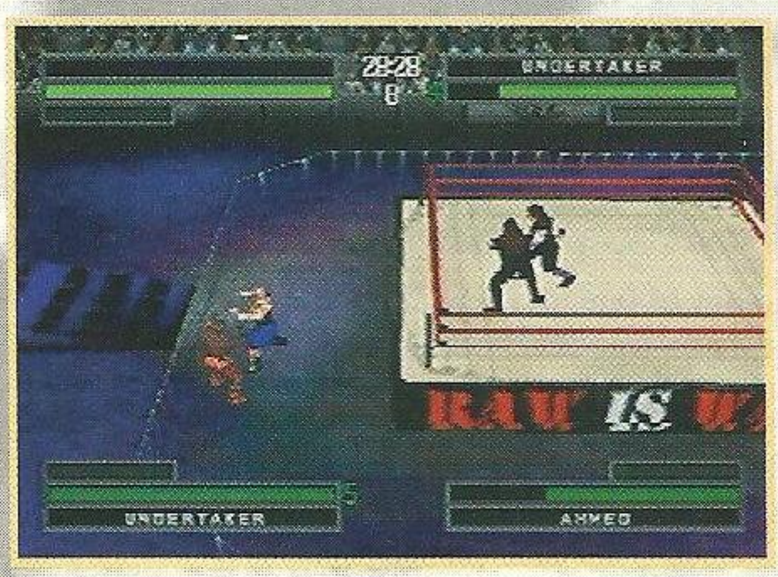


Niczym jest dorobek NASA dla lotów w kosmos i niczym jest dorobek Batmana dla ratowaniu miasta Gotham, wobec tego, co uczyniła dla światowego wrestlingu i gier komputerowych firma ACCLAIM wypuszczając grę, a właściwie Grę zatytułowaną WWF WARZONE.

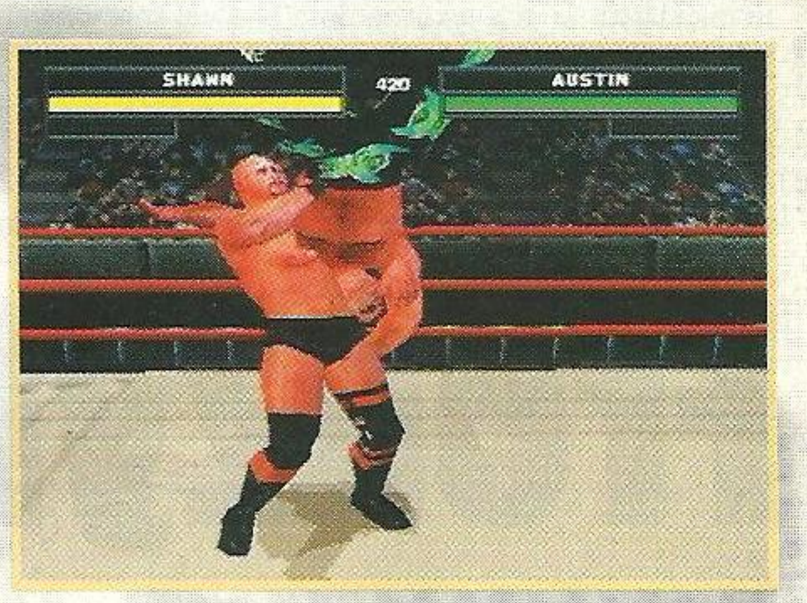


WWF Warzone

Bary energii nie są już jedną kreską. W czasie walki przyjdzie skrócić ich kilka - od ciemnozielonego, przez żółte do czerwonych. I dopiero, gdy bar energii przeciwnika osiągnie czerwony kolor można na nim wykonać, ku uciesze gawiedzi, cios kończący imprezę. Kolejną rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę w grze jest dźwięk. Dość powiedzieć, że dla każdego niemal zawodnika, kiedy wchodzi na ring, odgrywany jest inny temat muzyczny, a wszystkie są co najmniej dobre. Każdy zawodnik ma też swój osobisty zestaw stęknięć i jęknięć. Podczas walki tłum dzielnie zagrzewa nas do walki (skandując m.in. "This can't be!, This can't be!"), a komentatorzy sypią garściami nietuzinkowe teksty w stylu: "To się nazywa bieg na złamanie karku!". I właściwie trzeba przyznać, że to właśnie dźwięk wraz z wyglądem zawodników tworzą klimat każdego wrestlingu - decyzja o postawieniu nacisku na te elementy wydaje się być ze wszech miar słuszna. Na publiczność podczas walki po prostu nie ma czasu patrzeć! Więc i po co obładowywać nią pamięć? Gra oferuje możliwość grania jednemu graczowi, dwóm, trzem i czterem. Dla każdej z liczby przypisano kilka ciekawych trybów rozrywki. Tryb Challenge to walka z dwunastoma spośród szesnastu dostępnych bazowo zawodników, celem zdobycia mistrzowskiego pasa. Stopować cię będą w postępie pokonani kilka walk przedtem przeciwnicy, którzy w nagranych scenkach stwierdzą, iż to, że wygrałeś z nimi było czystym fartem i, że czego to ci oni teraz nie pokażą. Walka z nimi odbywa się na ringu, który jest wielką klatką (dostępny też w trybie Cage), bądź ringu, na który zniecierpliwiona publiczność rzuca co chwila "drobne upominki" (kamery video, deski, telewizory!) mające pomóc zawodnikom w zadawaniu sobie przyjemności (także tryb Weapon). Można sobie takie cudo podnieść, a potem szybkim ruchem posuwisto-zwrotnym zbliżyć je do żywotnych organów przeciwnika. Droga do sławy nie kończy się jednak na zdobyciu mistrzowskiego pasa. Pamiętaj, że inni też chcą! Przyjdzie ci zatem obronić go kilkakroć przed zakusami wszystkich tych, którym marzy się osłonięcie wrażliwego punktu piękną, złoconą klamrą.



No i na koniec rodzynka. Heh... Właściwie Rodzyna! Otóż można sobie samemu zrobić zawodnika, a potem rozwijać jego talenty w żmudnym procesie szkolenia opartym na toczeniu dydaktycznych walk. Koleś taki ma do wyboru nie tylko fryzjera, który sporządzi mu fryzurę zgodną z dostępnym katalogiem kilkunastu fryzur i krawca, który uszyje spodenki, koszule, szorty, marynarki, kamizelki, krawaty i tym podobne. Ma też szewca, złotnika, a nawet specjalistę od tatuażu i fitness-club, który na żądanie uczyni z niego muskularnego Herculesa, chudziutkiego jak patyk wątlasa, albo kupę tłustego sadła. Radocha na długie godziny.



I dla ciebie i dla Twojej siostry - miłośniczki przebierania lalek! Poza tym masz wpływ na cechy fizyczne i charakter (tu opcjonalnie dwa: fan favorite - publiczność cię lubi i klaszcze, rule breaker - publiczność cię lubi, ale robi "buuuu").

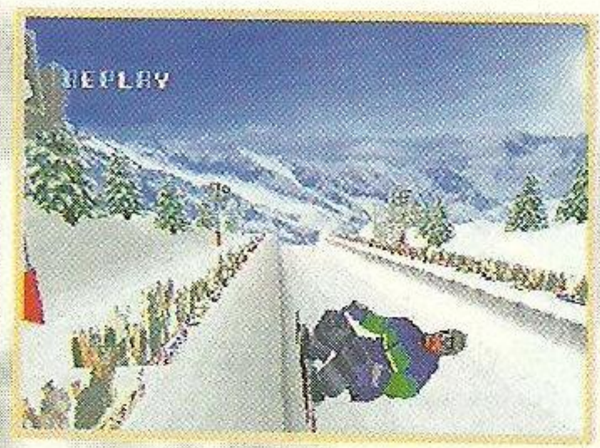
Czas wreszcie podsumować wszystko co zostało tu powiedziane. Oto ośmielam się powiedzieć, że WWF WARZONE jest grą bardzo dobrą. Wartą kupienia dla wszystkich, którzy wrestling lubią i poszukują godnego konsolowego ekwiwalentu. WARZONE przydusiło mnie do PSXa, a Gulasha do N64 na długie noce i wciąż nam mało. Zwłaszcza, że są jeszcze miodne sekreciki, o których nie wypada mówić przy tej okazji. WWF mieć trzeba, Panowie i Panie, a tak w ogóle to "twardym czeba być, nie mientkim!".

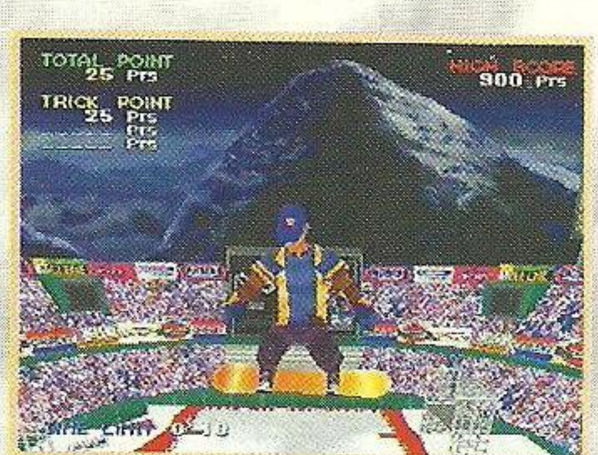
Grabarz

PSX & N64 **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesien 98
Wykorzystuje: Memory Card, Rumble Pak





phat air extreme Snowboarding

Na Playa było wiele prób zrobienia dobrego snowboardu. I nie ma się co dziwić, bo jest to jeden z popularniejszych sportów zimowych uprawianych przez młodzież.

Najlepszym, jak dotychczas, jest bardzo dobry COOLBOARDERS 2, który miał super miodność i niepowtarzalny klimat. Jednak cała konkurencja została zdetronizowana przez rewelację 1080 SNOWBOARDING, wydaną na N64. Liczę, że sytuacja się zmieni wraz z pojawieniem się COOLBOARDERS 3, ponieważ najnowsza propozycja z tego gatunku na Playa nie zalicza się do udanych debiutów. Gra co prawda jest młodzieżowa, czadowa, pełna bajerów, lecz nic nowego do gatunku nie wnosi. W gruncie rzeczy opiera się na COOLBOARDERS 2, z której jest zżynką. Posiada tak jak wzór wiele konkurencji (slalomy, skocznię, rampę, zjazdy z przeszkodami po górskich trasach), ale to zdecydowanie za mało. Największym mankamentem gry jest łamanie się wektorów, tajemnicze przenikanie zawodników przez bandy, potykanie się o nieistniejące przeszkody. Ponadto grze brakuje czadu, mocy i miodu. Nie mogłem

się nią zajarać ani na sekundę, gdyż system sterowania jest plastikowy, a o motywie z rampą wolałbym zapomnieć. Podoba mi się troszeczkę oprawa dźwiękowa i przenikające sporadycznie klimaty hip-hopowe. Jeśli chciałbyś poszaleć na desce i mieć świadomość, że zainwestowane pieniądze dobrze wydałeś, poczekaj na premierę COOLBOARDERS 3.

gościnnie Chest Rockwell

PlayStation **4**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

Wydawca: Funsoft
Producent: Funsft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesien 98
Wykorzystuje: Memory Card

Frenzy!

Nie potrzeba nam takich gier. I kto będzie grał w takiego nędznego FRENZEGO? Proszę, jeśli ktoś skończy tę crapową grę niech napisze do mnie. Wykombinuję jakąś nagrodę za wytrwałość.

Czegoś takiego po PROBE się nikt nie spodziewał. Twórcy tylu dobrych tytułów wypuścili taką szmirę... Gra odrobinę przypomina stareńkiego BLUE MAX z ośmiobitowców - tutaj także latamy dwupłatowcem i też strzelamy. Tylko problem w tym, że zabrakło dobrego klimatu i grywalności. Lecimy sobie samolocikiem i nawalamy do wszystkiego co się rusza. Wrogów jest mnóstwo, pojawiają się zewsząd: ciężarówki, wyrzutnie rakiet, dinozaury(?), roboty(?), strzelające domy i inne bezsensowne przeszkadzajki. W tym nie ma ani kszty polotu. Wszystko jest drętwe, z każdej strony nuda. A poza tym, ukończyć pierwszy level to nie lada sztuka, po dwóch minutach brakuje paliwa, a powerup'y zdarzają się bardzo rzadko. Gdyby grafika była fajna to może poprawiłoby to trochę ogólne wrażenie, ale niestety. Tekstury pływają, a kolory wyglądają jak w jakimś amatorskim filmie rysunkowym - masakra. Nie wspomnę o muzyce, która doprowadza do szału. Melodyjka wzięta niczym z wesołego miasteczka - dla odmiany ohyda. W zamysłach rzeczywiście mógł to być niezły produkt, ale wykonanie to totalna wpadka. Podczas akcji panuje zbyt wielki chaos. Nie masz pojęcia dokąd zmierzasz, po co, oraz jaką strategię przyjąć. Czy przyspieszyć i olać wszystkich czy wytłuc tę całą hordę. Ale to tak naprawdę nie ważne bo nikt we FRENZIEGO grać niebędzie.

Brat

PlayStation **3**

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
MIÓD 3

Wydawca: SCI
Producent: Probe
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien 98
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller

F1 World Grand Prix

17 torów na całym świecie, 22 kierowców wybranych spośród najlepszych z najlepszych, prędkości sięgające 300 km/godz., przeciążenia powodujące chwilowe utraty przytomności, 64 bity i ... jedna gra!

Jeszcze miesiąc temu wyskoczyłem z pretensjami do producentów gier na N64, a tymczasem ci zasypali mnie masą nowości najwyższego pułapu. Fani deski dostali 1080, mordoobijacze MORTALA, przyszła więc kolej i na tych, których jarają cztery kółka. Nam dane jest delektować się nową odsłoną zawodów Formuły 1.

Tradycyjnie zacznę od wprowadzenia w klimat. Tym razem nie będziemy roztrząsać tematu, kto aktualnie przewodzi w tabeli, a wejdźmy na chwilę za kulisy F1. Dla człowieka, który ogląda zawody Formuły 1 w telewizji, zdają się one być czymś niczym kolorowy cyrk straceńców w swoich śmiesznych autkach. Tymczasem gdy my przechylamy kolejny łyk

suszonego browara, tam przelewają się z konta na konto wielomilionowe sumy, a tysiące ludzi pracuje dzień i noc przez wiele tygodni, aby niespełna dwugodzinny wyścig zakończył się sukcesem danego kierowcy (a co za tym idzie całego grona mniejszych lub większych sponsorów). Producenci starają się wyszukiwać coraz nowsze rozwiązania i materiały, co często owocuje niejedną tragedią na torze. Olbrzymie pieniądze decydują o tym, że nawet śmierć jednego z zawodników nie jest w stanie przerwać tej imprezy. Jednak dla nas niech te zawody pozostaną tylko wyśmienitą zabawą. Powróćmy więc do recenzji gry. Bez ściemniania powiem od razu, że doczekaliśmy się na tej konsolce symulatora z prawdziwego zdarzenia i gdyby nie pewne drobne szczegóły, o których za chwilę, ocena byłaby jeszcze wyższa.

Wozy, tory, teamy, wygląd itd. są dokładnym odwzorowaniem rzeczywistości, poza jednym kierowcą - Jacquesem Villeneuve. który jako jeszcze aktualny mistrz podpisał kontrakty, zabraniające mu pokazywania swojej facjaty. Wreszcie ktoś porządnie wykorzystał możliwości przerobowe "sześćdziesiątkiczwórki" i powstał doskonały, szybki engine, z dużą ilością szczegółów krajobrazu, co szczególnie imponująco wygląda na najchętniej objeżdżanym przez graczy torze w Monte Carlo. W końcu widać jak mocno ten tor jest pofałdowany, a jak było to do tej pory olewane. Dodatkowo wszędzie widać dokładne tekstury, na asfalcie pozostają ślady gum, co przy zatłoczonej drodze, albo w trakcie powtórek potrafi lekko zadławić maszynkę i obraz nieznacznie zaczyna szarpać. I to jeden z mankamentów, drugi to odrobinę dziwne sterowanie, choć obserwując wyczyny zawodowców nie wydaje się to takie niezwykłe. Mianowicie chodzi o to, że bolid bardzo gwałtownie reaguje na skręt, co powoduje że niesłychanie trudno pokonuje się zakręty. Sprawę znacznie ułatwia - o dziwo - wyłączenie wspomagania hamulców i przyśpieszeń. Mimo to gra wymaga od gracza niezłej zręczności i wielogodzinnych ćwiczeń, co powoduje że warto mieć tę grę na własność, a nie tylko wypożyczyć. F1 WGP oferuje pięć trybów gry, w tym split-screen przeznaczony dla dwóch graczy, dodatkowo trzy poziomy trudności oraz wiele różnych ustawień dotyczących np. pogody czy stopnia realizmu, co daje w sumie kolosalnie dużą liczbę wariacji. Można także włączyć kolizje, dzięki czemu ślicznie rozpada się ultradrogi wózek, do tego stopnia, że wyścig można zakończyć na jednym kole. To niezła akcja, ale najbardziej chłodny jest pit-stop, gdzie naprawdę robi się wszystko na czas, a liczą się ułamki sekund. Jeżeli chodzi o dźwięk to niestety nie ma go za dużo, do czego już można przywyknąć na N64. Dźwięk silników i odgłosów z toru nie jest najlepszy, ale za to pojawia się samplowany głos komentatora, czy raczej trenera krzyczącego do hełmofonu w boksie.

W sumie mimo kilku drobnych bug'ów jest to aktualnie najlepszy wyścig samochodowy na Nintendo 64 i chyba jedyny symulator z prawdziwego zdarzenia. Fanom F1 gorąco polecam.

Jos

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Video Systems
Producent: Paradigm
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Moto Racer 2

Obrodziło ostatnio w tytuły dla miłośników jednośladów. W poprzednim numerze N+ znalazły się aż dwa, a to jak na tę tematykę naprawdę sporo. Tym razem sprawdziłem kontynuację najlepszego do tej pory motocykla na PSX.

Krew uderzyła mi do głowy i w inne członki ciała, ręce zaczęły się pocić, a głos łamać, kiedy brałem tę płytkę do ręki. Słyszałem już od dłuższego czasu zapowiedzi, że ma być 16 bike'ów i całe mnóstwo tras, a nie ukrywam, że 'jedynka' zajarała mnie maksymalnie. Niestety, efekt nie był taki jakiego się spodziewałem, albo po prostu za dużo od niej oczekiwałem.

Pierwsze na czym się zawiodłem, to grafika. Mimo, że jest bogatsza o wiele szczegółów, a trasy są bardziej skomplikowane i dłuższe, to nie podwyższając rozdzielczości autorzy otrzymali efekt zgoła inny od tego, jakiego się spodziewałem. Prosta grafika z 'jedynki' wydaje się być bardziej czysta i dopracowana. Dla porównania odpaliłem sobie ją i dostrzegłem jeszcze wiele innych rzeczy, które w "dwójce" wydały się krokiem wstecz. Nie wiadomo z jakiej przyczyny obraz zaczął 'chrupać', pewnie to wina zwiększonej liczby konkurentów i graficznych detali. Albo mój PSX to stary wolniejszy model (hehehe - co za bzdura!). Po drugie wnerwia mnie na maksa 'niewidzialny mur', który jak na A.D. 1998 jest przegięciem druta. Motocykl w ten sposób może się odbijać w JEREMY

McGRATH, ale nie tu! Przez to miodność drastycznie spada. Dużo lepiej motocykle zachowywały się w ROAD RASH 3D, gdzie wjeżdżałeś w chaszcze, albo spadałeś z siodła. Słabość engine'u w MR2 czuć także przy stawianiu maszyny na tylnym kole, co w poprzedniej wersji dawało kopa wciskającego w fotel, a tu jak na Simsonie.

Pora w końcu podać czym ten tytuł zarobił na siebie. Przede wszystkim rozmiar gry i jej uniwersalność - liczbę maszyn i torów do

wyboru (słownie trzydzieści dwa!). Osiem ścigaczy i tyle samo enduro, różniących się od siebie osiągami daje niezły wybór, biorąc pod uwagę możliwość jazdy w trybie arcade lub symulacyjnym i to w różnych zawodach. Przewidziano także mistrzostwa dla najtrwalszych, czyli Ultimate Championship, którzy ukończą wszystkie pozostałe na zadowalającej pozycji. Nowością jest również zmieniająca się aura oraz pora dnia, gdzie na przykład w nocy świecą reflektory (swoją drogą nie najciekawiej). Ciekawostką na pewno będzie jazda po śliskiej nawierzchni w deszczu lub po śniegu. W sumie wszystko piękne, ale sam engine gry po prostu mógłby być trochę lepszy.

Ci co grali w część pierwszą pamiętają zapewne, że podczas wyskoków w crossie można było w powietrzu wykonywać różne śmieszne triki. Pomyślano teraz także o tym, powiększając pulę jarających, ale czasami i praktycznych popisów do ponad dwudziestu, dzięki czemu można zaserwować obserwującej wyścig gawiedzi całkiem niezły show. Jest oczywiście porządny multiplayer dla dwóch graczy, którego niestety nie było w ROAD RASH 3D, a także zasługujący na szczególną uwagę edytor własnych torów, co pozwala jeździć praktycznie w nieskończoność. I to głównie te dwa ostatnie elementy powodują, że MR2 zasługuje na miano porządnego tytułu, ale jeżeli chodzi o samą jazdę, to wolę RR3D.

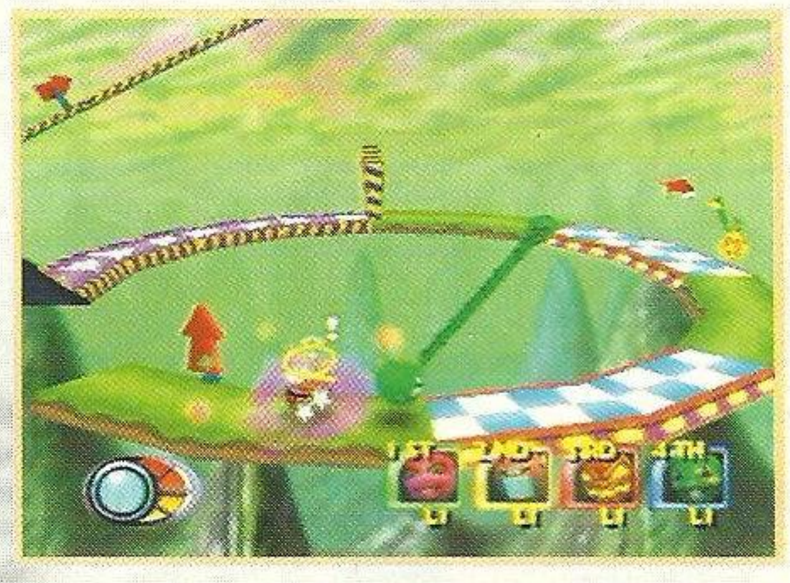
P.S. Dźwięk nie odznacza się niczym nowatorskim, a towarzysząca muza to coś w stylu soft grunge'u.

jos.

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Delphine
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller

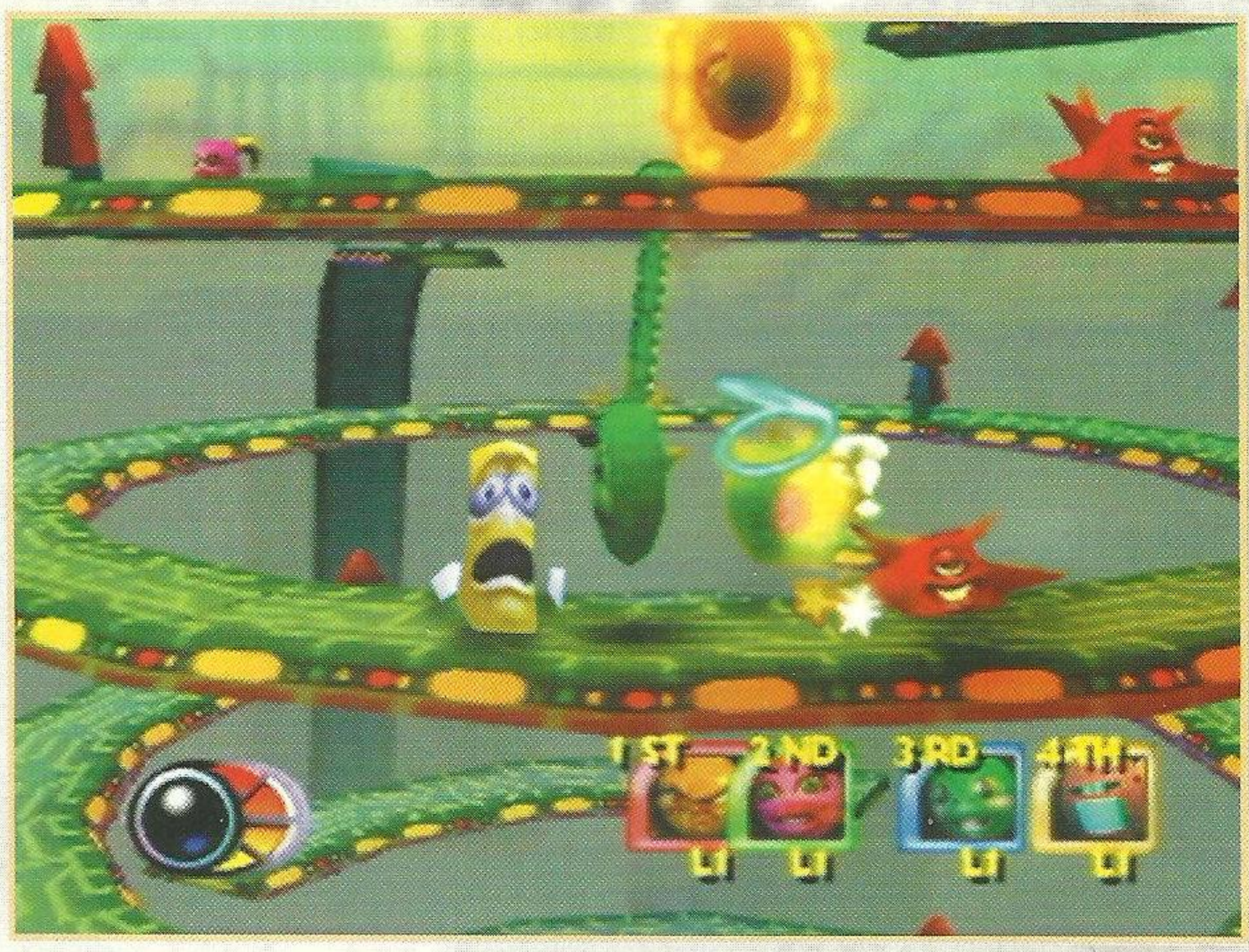


Iggy's Reckin' Balls

Czasem po obejrzeniu setki nowych mordobić, shooterów i platformówek zaczynam czuć znużenie grami video. Na szczęście istnieją jeszcze produkty, które szybko pomagają mi pozbyć się tego uczucia (aby ponownie nabrać ochoty na setki mordobić, shooterów i platformówek).

IGGY'S RECKIN' BALLS jest właśnie jedną z takich gier. Trudno zakwalifikować ją do którejś z kategorii, bowiem udanie łączy ona kilka z nich w jedną całość - są tu zarówno elementy wyścigu, trójwymiarowej platformówki oraz gry logicznej. Takie fuzje stanowią nadzieję na przyszłość dla całej branży, a gry, którym w udany sposób udaje się tego dokonać zasługują na nasze najwyższe uznanie. Bo nie tylko odkrywają nowe gatunki (choćby łącząc kilka znanych ze sobą), ale także pokazują, że nie trzeba setny raz kopiować pomysłów, aby stworzyć dobrzy produkt. Są także świadectwem uznania wydawcy dla developera i podkreśleniem jego niezależności (bo wydawca zapewne wolałby wydać kolejne mordobicie czy wyścig).

Wracamy. RECKIN' BALLS to krzyżówka platformera i racera, w której gracz kieruje poczynaniami jednej z ośmiu śmieszych kulek obdarzonych osobowością (?) i imionami. Wyścig rozgrywa się na 100 trasach podzielonych na 10 dużych leveli. Kolejne poziomy opierają się na spiralach, okręgach, pionowych i poziomych platformach, a obowiązuje tylko jedna zasada: jak naszybciej na samą górę. Zabawę uatrakcyjniają teleporty, skocznie, transportery, wiatraki wdmuchujące kulki wyżej i mnóstwo innych bonusów. Gracz porusza się do przodu podskakując lub turlając się prz użyciu specjalnej umiejętności. Najważniejsza jednak jest łapa, w którą wyposażona jest każda kulka, a która pozwala zarówno na łapanie i rzucanie przeciwnikami, jak na podciąganie się na wyższy poziom. I to cała zasada gry. Brzmi może prosto, rzekłbym nawet prostacko, ale w istocie jest bardzo miodna. Zwłaszcza, że bonusami, niespodziankami, speedupami, wirującymi platformami i innymi bajerami autorzy sypią na każdym kroku. Oprócz głównego trybu są jeszcze inne: time trial, battle oraz multiplayer. Grania jest na wiele długich godzin, zwłaszcza, że jest kilka ukrytych przed oczami gracza kulek i tras, które stopniowo będą odkrywać się w miarę pokonywania kolejnych przeszkód i bicia nowych rekordów. Czy wspomniałem, że gra się bardzo przyjemnie? Proszę: gra się bardzo przyjemnie.



Prawdziwy lwi pazur gra pokazuje w trybie multiplayer dla dwóch, trzech lub czterech osób jednocześnie. Mimo podziału ekranu na okienka, w których wszystko musiało zostać zminiaturyzowane widać dostatecznie dużo, aby się wspaniale bawić. Doskonale także radzi sobie z tym trybem engine graficzny, dzięki któremu animacja jest płynna i szybka. Właśnie, oprawa. IGGY jest śliczny i bardzo kolorowy, choć na ekranie nie znajduje się zbyt wiele skomplikowanych obiektów. Całość, dzięki pulsującym kolorom i doskonałej animacji sprawia bardzo żywiołowe wrażenie, co zapewne było zamysłem autorów. Wysoka rozdzielczość stała się wizytówką gier Acclaim na N64 i nie inaczej jest tutaj - obiekty są bardzo staranne, brak także choćby śladu pikselozy. Jeśli zaś chodzi o muzykę, autorzy postawili na pulsujące beaty z właściwymi dla minimala efektami, co zamiast zwykłej N64-owej żenady dało zagrzewające do boju kawałki. Trochę samplowanej mowy i efekty piszczących kulek uzupełniają całą resztę.

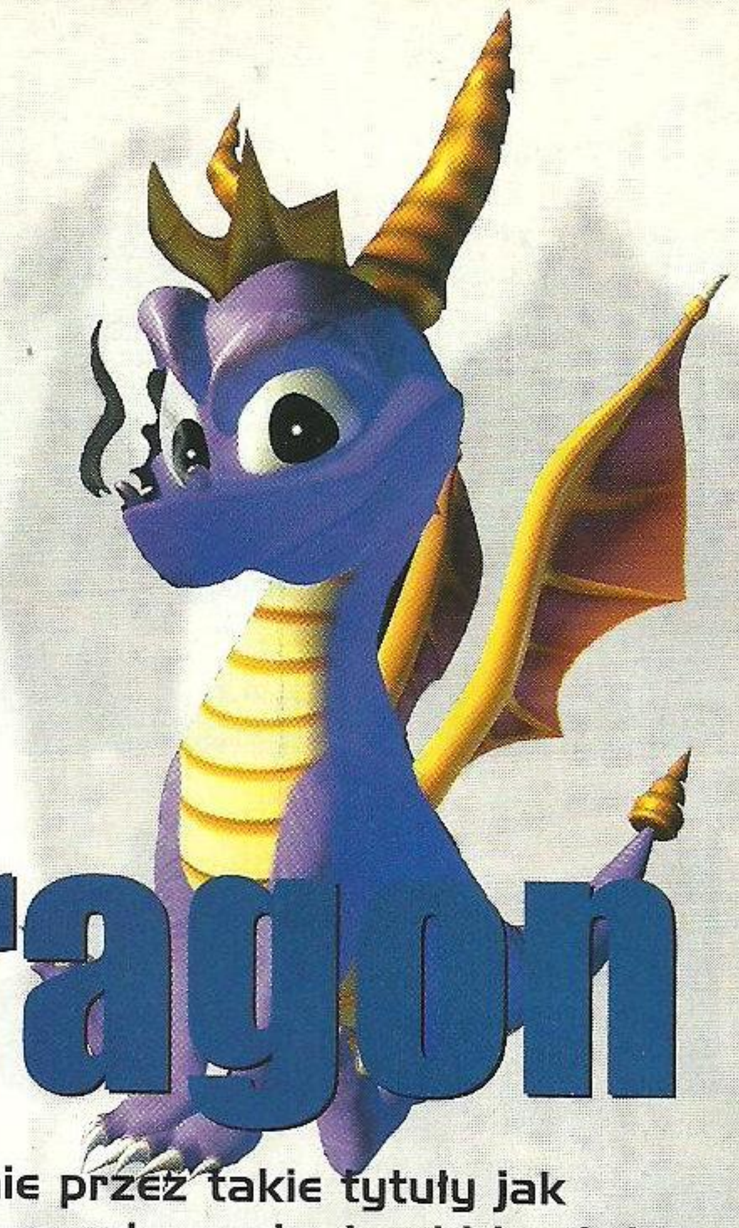
IGGY'S RECKIN BALLS to dobra gra. Okaże się znakomitym wyborem dla osób, które szukają nowych wrażeń, produktu ze znakomitym trybem multiplayer bądź po prostu dobrej gry. To jedna z tych bezstresowych gier, które pozwalają na 10 minut zabawy np. przed wyjściem do szkoły/pracy, bądź pomagają się zrelaksować po powrocie do domu. Będzie podobać się dziewczynom i praktycznie wszystkim, niezależnie od wieku i upodobań.

Gulash

Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Iguana
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesień 98
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



Spyro The Dragon

Takie gry są niebezpieczne. Właśnie przez takie tytuły jak SPYRO chudnie się, traci kobiety, zawala naukę i gubi kontakt z rzeczywistością. Uważajcie na Spyro, ten smoczek jest urzekająco-zniewalający...

To ciekawe, beztrosko wkładam kompakt do czytnika, pojawia się screen tytułowy, rozpoczynam grę i.... z amoku wyrywa mnie krzyk matki, że od trzech dni nie wychodzę z pokoju. Z niedowierzaniem oglądam pomieszczenie i ze zgrozą zaczynam przyznawać rodzicielce rację. Na meblach kurz, jakiś stos naczyń wokół mojego łóżka, a w górnym rogu mojego pokoju przechadza się pająk, który bezczelnie założył sobie pajęczynę. Ehhh... niedobrze. Ale warto było.

SPYRO jest dzieckiem nowego teamu developerskiego, który składa się z wielu znanych osobistości. Doświadczeni koderzy skumali się z designerami, którzy pracowali przy dwóch pierwszych częściach CRASH'A. Finalny produkt jest naprawdę bardzo dobry.

Bohaterem gry jest mały smoczek, który jako jedyny uchronił się przed petryfikacją - wszyscy przedstawiciele smoczego rodu zostali zamienieni w posągi. Cel misji jest prosty, już chyba wiecie jaki - naturalnie trzeba pomóc kolegom i przywrócić im życie.

Trzeba przemierzyć mnóstwo krain aby odnaleźć wszystkich 120 pobratymców. Autorzy włożyli wiele wysiłku w swój debiut. Leveli jest bardzo dużo, różnią się one sceneriami, wrogami, bonusami, przeszkodami itp. Całą grę podzielono na 6 podstawowych poziomów, z których prowadzą drogi do mniejszych stage'ów. Taka selekcja ma swoje uzasadnienie. Nie zapominajmy o tym, że rodzajów smoków jest bardzo wiele - tylko w polskiej mitologii mamy jednego (a do tego głupiego) przedstawiciela tego gatunku. W SPYRO dragony są przeróżnych barw, wielkości oraz zamieszkują bardzo różne strony świata. Jedne lubią przejmujący chłód, inne upalne pustkowia, a są i takie, które cenią sobie klimat umiarkowany. Nasz bohater musi je wszystkie odnaleźć i uratować, a ocalone stworzenia z chęcią posłużą radą i wiadomościami. Jednak to nie jest jedyny cel w grze. SPYRO jak każdy przedstawiciel swojego gatunku uwielbia skarby, a tych po drodze nie zabraknie. Czasami leżą one na ziemi, niektóre są w skrzyniach zwykłych i pancernych, a są jeszcze takie, które ukryte są w sejfach, do których należy znaleźć klucz. W świecie, w którym będziemy przeżywać swoje przygody, nie zabrakło też cwaniaczków, którzy dla korzyści materialnych wykradają smocze jaja. Takich należy oczywiście spopielić ale żeby to zrobić, trzeba ich złapać. Te wstręciuchy strasznie szybko biegają i SPYRO musi się nieźle zziajać, żeby ich dorwać.

Jak widzicie krainy są piękne i bogate w niespodzianki. Aby ułatwić naszemu małemu bohaterowi życie autorzy obdarzyli go pewnymi zdolnościami. Nasz smoczek potrafi ziać ogniem, co rozwiązuje problem ze znaczną częścią wrogów, choć niektórzy są opancerzeni. Ale z takimi też można sobie poradzić, najzwyczajniej ich taranując. Nasz Spyro jest niestety podrostkiem i dlatego jego skrzydełka są bardzo małe, więc zapomnijcie o lataniu. Jedyne co potrafi to szybować, choć i to w bardzo wielu sytuacjach

okaże się wielkim wybawieniem.
Słówko o samym Spyro - twórcom STD udała się nie lada sztuka. Stworzyli postać, która wręcz urzeka i napawa sympatią. Każda kobieta, która widziała grę w akcji, mówiła "Ojejku jaki on uroczy". Nawet faceci stwierdzą, że beztroski smoczek jest idealnym bohaterem dobrej platformówki.

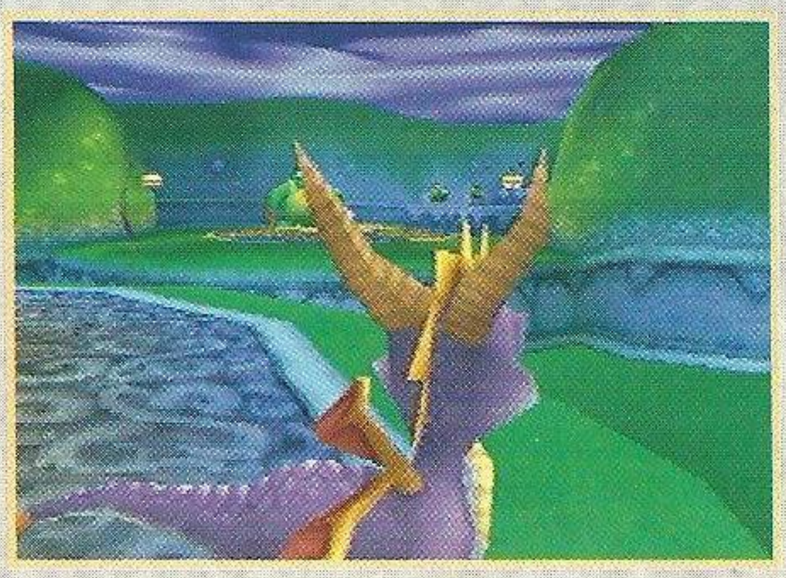
Designerzy spisali się na medal, a co z koderami? Ci nie zostali w tyle. Stworzyli bardzo spójny świat, który kieruje się własnymi prawami. Nie ma tak, że rozpoczynamy poziom, a cała horda wrogów rzuca się na nas, gdy tylko nas zobaczy. Poza tym nie zapominajmy, że Spyro to smok, a jak wszyscy wiemy, smoków należy się bać. I tak niejednokrotnie buńczuczny jegomość na widok naszego bohatera bierze nogi za pas i daje dyla do swojego namiotu. Czyż to nie urocze? W końcu ktoś nas się boi! Oczywiście będzie wielu takich, którzy się postawią, ale mały ognisty rzyg powinien rozwiązać sprawę. Może się też zdarzyć taka sytuacja, że dwa potwory zajęte walką między sobą w ogóle nas nie zauważą. Taki obraz naprawdę daje złudzenie, że znaleźliśmy się w innym świecie. W SPYRO THE DRAGON interaktywność środowiska została posunięta prawie do maksimum, co bardzo mi się podoba - po prostu coś nowego.

Należy także wspomnieć o jeszcze jednej zalecie STD. Mamy pełną swobodę ruchu. Jest to o tyle ciekawe, że żeby dostać się w pewne miejsca będzie trzeba nieźle pokombinować. Nie wiadomo czy poszukać innej ścieżki czy też zaryzykować długi lot na półkę w oddali. To zdecydowanie podnosi grywalność. Na szczęście, wejście w pełne 3D nie odbyło się kosztem grafiki, bo ta jest naprawdę wspaniale doopracowana. Mamy przed sobą świat pełen barw, gdzie wszystko wygląda prześlicznie. Nasz smoczek porusza się z gracją, jest bardzo fajnie wymodelowany, a pięknego obrazu dopełnia duża ilość klatek animacji przeznaczona na tę postać. Tekstury są kolorowe, elegancko rozmyte. Bardzo fajne są także efekty dźwiękowe. Smoki przemawiają, basowym mentorskim głosem, a Spyro odpowiada im swoim cienkim jeszcze, niezmutowanym głosikiem. Soundtrack jest jak cała reszta, czyli bardzo dobry - są to bardzo dobrze zaaranżowane i dobrane podkłady.

Autorzy zadbali o to, aby ich produkt nie znudził, gdy przejdą zachwyty nad grafiką, muzyką i bohaterem. Każdy poziom to nowi wrogowie i scenerią. Pojawia się też coraz to więcej bonusów, skrzyń i przeszkód. Levele stają się coraz bardziej złożone i trudniej będzie znaleźć sposób na dostanie się w pewne miejsca. Na hardcore'owców do odnalezienia czeka 10000 skarbów. Kolor diamentu świadczy o jego wartości, i tak czerwony to najpospolitszy, a złoty najszlachetniejszy. Jeśli chcesz ukończyć grę w stu procentach, musisz pokusić się o odnalezienie wszystkich świecidełek. A od szóstego levelu przestanie być to takie proste.

SPYRO staje na równi z GEX'em, a momentami jest od niego nawet lepszy. Jestem ciekaw jak zachowają się goście z Naughty Dog - co wymyślą, aby tchnąć życie w trzeciego CRASHA i jego pseudo 3D. Pierwsze, jednopoziomowe demo wygląda nieźle, ale zobaczymy - i to już niebawem. W N+ śledziliśmy SPYRO od samego początku. Ja oniemiałem, gdy zobaczyłem pierwsze screeny przywiezione przez Gulka z E3. I co? Jak widać gdy zapał idzie w parze ze zdolnościami, programiści są w stanie jeszcze wiele wyciągnąć z PlayStation. W takim razie dlaczego tylko 8? Niedawno ukazał się BANJO-KAZOOIE i chcąc nie chcąc muszę to uszanować. Ale pamiętajcie - SPYRO THE DRAGON jest numerem jeden na liście platformerów do kupienia!

Brat



PlayStation **8**

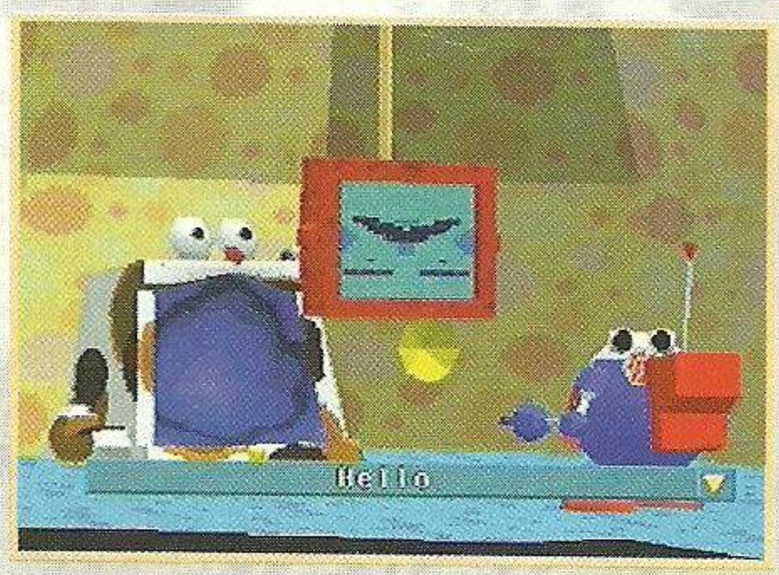
GRAFIKA **9**
DŹWIĘK **8**
MIÓD **8**

Wydawca: Sony
Producent: Insomniac
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Często zdarza się tak, że podczas spaceru ulicą obserwujemy coś, lub kogoś i w pewnym momencie przychodzi nam na myśl jedno sformułowanie: "tak to jest jakieśtam" lub "on jest taki to a taki".

Pet in TV

Kto? Jaki? Nie ważne. Chodzi mi o to, że czasem sami zaskakujemy się trafnością naszej oceny. Można miesiącami szukać odpowiedniego słowa na określenie kobiety, miejsca czy gry, a czasem po prostu od razu wpada jednoznaczne określenie. Wspominam o tym dlatego, że do gry PIT - PET IN TV,



jest słowo, które nasuwa się od razu po jej uruchomieniu - PIT jest grą szalenie... sympatyczną. Idea PITa sięga korzeni genialnego wynalazku Tamagotchi. Przed startem przedstawionych nam zostaje do wyboru pięciu bohaterów, różniących się cechami charakteru. Jest więc ludzik całkiem przeciętnego usposobienia, jest figlarz, melancholik, zamknięty w sobie, itd, itp. Ach... nieco się zagalopowałem - bo sam wygląd tych ludków nie jest znowu taki zwyczajny. Nasz bohater ma formę jajka na nóżkach, z nosem przypominającym tę część konewki, z której zwykle leje się wodę na grządki, na plecach zaś nosi plecak z antenką.

Reguły gry są proste: dostajemy ludka o czole myślą nie zmąconym i należy go teraz wychować, żeby mógł radzić sobie w świecie bez naszej pomocy. Tak więc uczymy go, że owoce ma zjadać, płotki kopać, aż się rozsypią, a dyskietki z nowymi wdziankami zbierać i w domciu się przebierać. Ludzik ma do zwiedzenia siedem światów, a w każdym zebrać musi określoną liczebnie kolekcję pamiątek. Proces szkolenia opiera się na starej jak świat metodzie kija i marchewki. Ludzik podchodzi do czegoś mu nieznanego i pyta "czy może spróbować coś z tym zrobić", wciskamy ikonkę uśmiechniętej buźki, że może. Na to ludzik wykorzystując serię wrodzonych odruchów próbuje owe "coś" podnieść, kopnąć, uderzyć, przestraszyć, odwrócić itp, my cały czas - widząc, że czynności te nie przynoszą efektów na przedmiocie - klepiemy "smutną buźkę" - znaczy to: tego nie rób. Kiedy wreszcie czynność przyniesie jakiś efekt - buźka uśmiechnięta, ludek zadowolony i nauczony. Następnym razem poradzi sobie z przeszkodą. W ten sposób uczymy kolesia coraz bardziej skomplikowanych czynności, by w końcu z dumą stwierdzić, że możemy spokojnie z dala obserwować, jak nasz wychowanek pląsa między przeszkodami w całkiem skomplikowanych planszach. Zmęczonego "Jajka" odesłać trzeba co jakiś czas do domu, gdzie podręczny komputerek uspokoi naszego podopiecznego, nakarmi go, opróżni plecak ze zbędnej zawartości, a nawet przebierze. Ot i cała gra.

Teraz kuchnia (uwaga będzie ciężka metafora!). Wyobraźmy sobie samochód i nazwijmy go: PIT - PET IN TV. Samochód powoli, ociężale rusza: gra dość długo się ładuje i pożera bez słowa przepraszam pięć bloków karty pamięci. Po trudnym początku samochód wyraźnie się rozpędza: grafika jest zupełnie średniacka. Całość nie grzeszy maestrią i nie lśni geniuszem programistów, ale widać wszystko jak trzeba, a oprawa jest wesoła. Samochód nagle śmiga do przodu: muzyka. Muzyka jest ... hi hi... głupawa. Bębenki, cymbałki, fujarki, cmoknięcia - zwłaszcza, że "Jajek" znajduje na swojej trasie kompakty i, kiedy ma dobry nastrój, odpala któryś w swoim podręcznym CD-ROMie. Łubudubudu! Samochód roztrzaskuje się o ścianę. PIT jest kolejną próbą symulacji inteligencji i procesu uczenia się przez komputer. Niestety: "Jajek" jest po prostu zbyt inteligentny - raz mu pokażesz - już pamięta. Po wtóre gra szybko nudzi, bo nie została skierowana do żadnej okreslonej grupy odbiorców - połowa jej miodności zasłodzi życie 30-letnim graczom, a druga połowa 7-latkom. Całość się sypie i każe jednoznacznie ocenić, że gra jest niedopracowana! No i po trzecie - na ścianie, na której rozprowadził się właśnie masz samochód widnieje wielki napis: cena. Bo pomyślałem sobie: jeśli za tę grę wypadnie zapłacić 200 złotych, to odpowiedź jest jasna: skoro panowie producenci nie mają szacunku dla moich pieniędzy i nie chce im się gry dokończyć, to ja jakoś...[ziew].. nie mam ochoty wyciągać portfela. Proste.

Grabarz

PlayStation 5

GRAFIKA 6

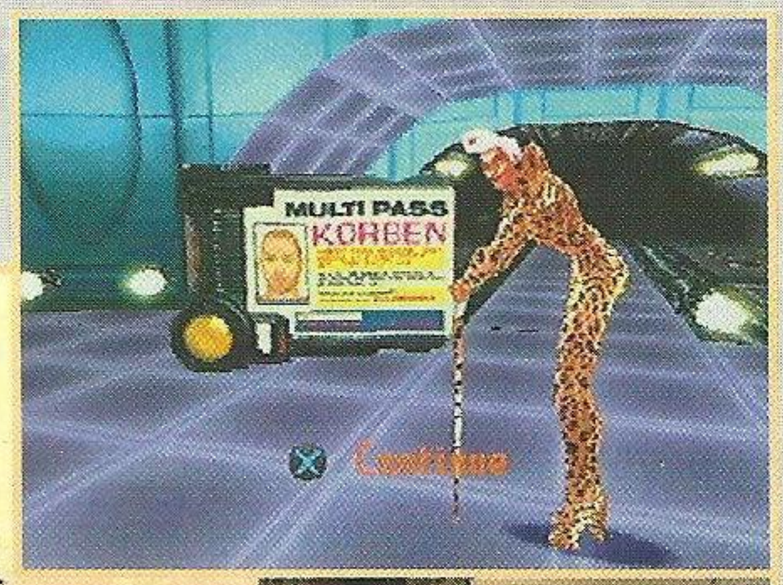
DŹWIĘK 8

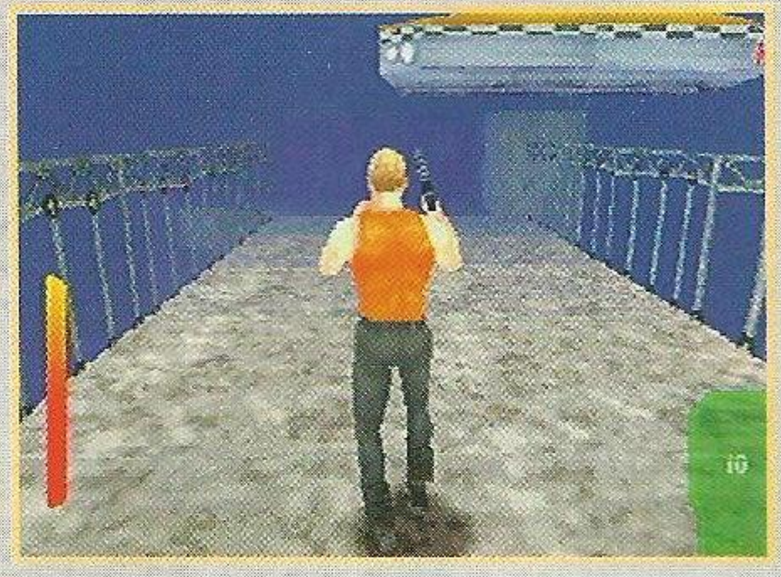
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Sony Japan
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card

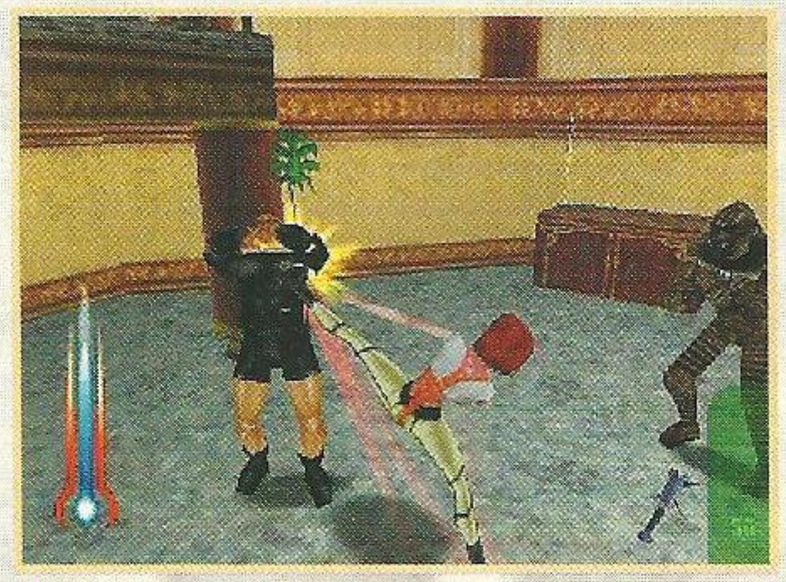
Fifth Element

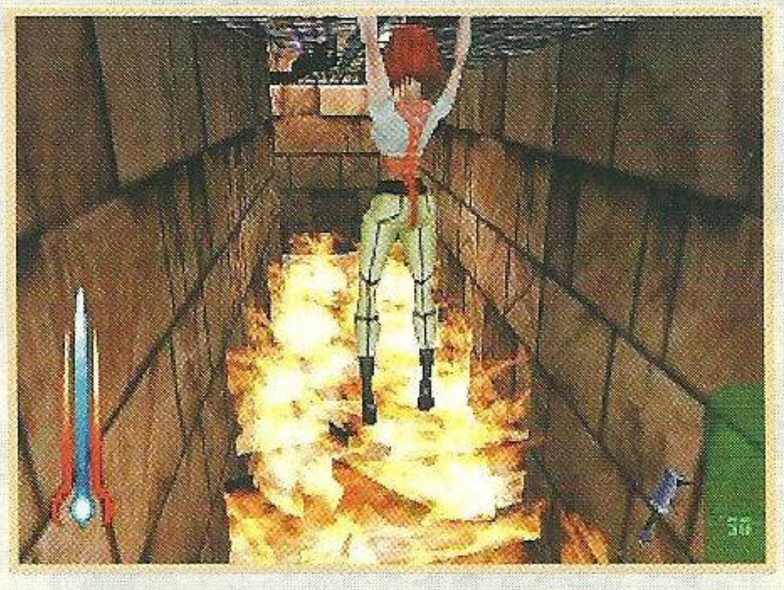
-Kolejny film o ratowaniu świata
-Kolejna rola wielkiego twardziela grana przez Bruce'a Willis'a
-Kolejny żenujący moment, w którym Korben wyznaje miłość Leeloo
-I niestety kolejna średnia gra na podstawie filmu





Czy to stanie się już regułą? Znam tylko kilka nielicznych wyjątków, gdzie adaptacje komputerowe są lepsze od pierwowzoru. Cóż, może to ktoś kiedyś zmieni... Tymczasem w rok po premierze filmu otrzymujemy do rąk grę. FE jest bardzo wiernym klonem TOMB RAIDERA i niewiele ma wspólnego z wcześniejszym hitem Kalisto NIGHTMARE CREATURES. Tym razem jednak autorzy przesadzili jeśli chodzi o klonowanie, bo Piąty Element nie wnosi absolutnie niczego nowego do gatunku. Bohater chodzi po korytarzach, zbiera przedmioty i uaktywnia różne urządzenia.
To wszystko. Jedyną maleńką nowością są postacie - grając w FIFTH ELEMENT będziemy kierowali Corbenem albo Leeloo. Fabuła jest dosyć wierna tej filmowej - filmy i przerywniki nie są żadnymi wstawkami FMV, tylko scenami z taśmy filmowej. Szkoda, bo film już wszyscy widzieliśmy i chętnie byśmy obejrzeli wyrenderowaną Milę! Cały scenariusz gry kręci się wokół filmu i do końca raczej nie zbacza w jakieś nowe tematy.





Dwoje bohaterów to całkiem niezły pomysł, choć oprócz wyglądu niezbyt się różnią, bo zestaw ruchów mają podobny. FE podzielone zostało na misje - np. wydostać się z bazy, czy uwolnić Leeloo. Poziomy mają dokładnie określony cel i tylko przez jego osiągnięcie da się pozytywnie zakończyć level. Korytarze baz są bardzo rozległe, a czasami trzeba się nieźle nagłowić, aby przedostać się dalej. Drogę blokują roboty, bariery elektroniczne, zamknięte drzwi itp. Czasami trzeba coś przełączyć czy wysadzić, aby dostać się głębiej. Walka została rozwiązana bardzo irytująco - np. Korben strzela i mimo, że w przeciwnika weszło parę pocisków, to zbój pada dopiero po piątym (nie mówiąc nic o beznadziejnej walce wręcz). Bez sensu! Poza tym wrogów bardzo trudno jest dostrzec, na dobrą sprawę jeśli chciałoby się uniknąć jakiegokolwiek ciosu, to trzebaby chodzić stopkami i ciągle obracać się wokół własnej osi. Bleee....

Grafiką PIĄTY także nikogo nie zachwyci. Oprawa wykonana jest w przedziwnych barwach, dominują raczej odcienie szarości. Otaczający nas świat sprawia wrażenie, jakby składał się zaledwie z 256 barw. Czy to nie za mało? Musze także wspomnieć o animacji, która dosyć poważnie szwankuje. Raczej nigdy nie osiąga 30 fps, a często zdarza się, że bardzo zwalnia, chrupie, rwie czy jak to sobie nazwiecie. To przykre, że takie rzeczy dzieją się na specjalizowanych do gier konsolach. To jakieś przygłupie maniery z PeCeta, my tego widzieć nie chcemy. Panowie z Kalisto, jeśli wydajecie gry na PSX'a to trzeba się trochę wysilić i zoptymalizować kod, ponieważ nie jesteśmy rozpuszczonymi kloniarzami, którzy włożą sobie silniejszy procesor. Muzyka i efekty dźwiękowe są OK i nie za bardzo jest się do czego przyczepić.

A zatem mamy kolejną pozycję przeznaczoną tylko dla fanów tematu. Film naprawdę był niezły i nie zasłużył sobie na taką konsolową adaptację. Już od pierwszej prezentacji gry mieliśmy wątpliwości i obawy co do tego tytułu. I niestety się potwierdziły, bo FIFTH ELEMENT to typowy przeciętniak, o którym można spokojnie zapomnieć.
Niech cię szlag Kalisto!

Brat

PlayStation 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: Kalisto
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller

Zaraz, zaraz - wykrzykniecie - TENCHU już było. Tę grę wydano kawał czasu temu w Japonii! Po co nam znowu ciastko, skoro jest za szybą zamkniętej cukierni. Szybko wyjaśniam: trzysta tysięcy kopii sprzedanych daleko za wschodnią granicą i świetne recenzje prasy zmobilizowały firmę Activision do wykupienia praw do dystrybucji TENCHU poza Japonią i to, uwaga, nie tylko na konsolę, ale i blaszaka! Zasiądźcie zatem wygodnie w fotelach i pogadamy o czymś, co już niedługo wstrząśnie tysiącami graczy na całym świecie.

Podstawowe założenia gry, w przeciwieństwie do szczegółów, zmianie nie uległy. Pozostał motyw porwania córki pewnego wpływowego samuraja i nasze zadanie odnalezienia jej. Pozostała para przewspaniałych bohaterów - ninja Rikimaru i jego uczennicy, kuroichi Ayame. Utrzymano metodę "filmowania" akcji - kamera przemieszcza się w czasie gry głównie za plecami prowadzonego bohatera (cały scenariusz przechodzimy Rikimaru, bądź Ayame), czasem filmując z przodu lub boku - jeśli za postacią znajduje się ściana, albo chcemy się rozejrzeć. Ostatnią rzeczą, która pozostała nietknięta podczas przenoszeniu TENCHU na rynek PAL to po pierwsze: drobna różnica cech Rikimaru i Ayame. On zbrojny w katanę porusza się nieco wolniej, lecz zadaje o wiele silniejsze ciosy. Ona - zdecydowanie zwinniejsza, ale (jak to *powinny być* kobiety) słabsza. Zmienił się stuff dostępny jako wyposażenie bojowe: bomby dymne, granaty, noże, kolce, miny, zatrute jedzenie, kostiumy oraz cała masa magicznych przedmiotów, których wymienianie popsułoby tylko zabawę. Standardowym wyposażeniem jest broń (sztylety, bądź miecz) i linka z hakiem, którą można rzucić, by wbiła się w gzyms, a nawet skałę i następnie błyskawicznie podciągnąć się do punktu jej zaczepienia. Dzięki lince można przemieszczać się po dachach wysokich budynków, półkach skalnych, murach, a nawet drzewach. Co do poprawki? Przede wszystkim oprawa graficzna. Mimo, że poprawiono wyrazistość postaci i tła nieco jaśniejszymi akcentami, klimat nocy, piękna, stylizowana japońska muzyka oraz pastelowe barwy brązu, czerni i szarości wciąż drażnią zmysły w niepowtarzalny sposób. Pozostały animowane scenki mordowania ofiar przez Rikimaru i Ayame, które zresztą zostały ponoć zaaranżowane przez japońską gwiazdę filmów o wojownikach ninja. Wojownicy podczas walki mogą odcinać ręce swoim ofiarom - taka rączka z palcami zaciśniętymi na

broni leży sobie potem elegancko koło pokonanego kolesia. Sam Rikimaru wreszcie zmienił spodnie i przestał biegać jak John Wayne, którego siodło przez tydzień uwierało w słabiznę. Trzeba też w tym miejscu podkreślić, że animacja nie skacze, kiedy znajdzie się w polu widzenia trzech walczących przeciwników - miałem ich pięciu i nadal wszystko było w porządku. Liczba poziomów wzrosła do 10 (jest o 2 więcej) plus kilka sekrecików. Położono nacisk na urealnienie rozgrywki. Strażnicy są teraz znacznie bardziej uważni. Jeśli dostrzeże cię pies - żołnierz natychmiast przyjdzie sprawdzić co zaintrygowało jego pupila. Nie można już kolejno mordować dwu stojących obok siebie samurajów, gdy jeden nie zwraca uwagi na dramat drugiego. Stojący w oddali koledzy zareagują na rzeź, a najgorsze jest to, że widzą cię nawet na dachu i zaraz wołają łuczników! Wszystko to zmartwi zapewne tych, którzy lubują się w produkcjach pod umownym tytułem "śmierć jak kromka chleba".

Zachowano wszystkie największe atuty gry.

1) Klimat. TENCHU jest grą na noc. Muzyka, scenografia, atmosfera konspiracji... Wszystko to kreuje produkt zupełnie oryginalny.

Tenchu Stealth Assassins

天誅

Niezbadane są wyroki producentów gier. Dość powiedzieć, że TENCHU - gra, w której wcielasz się w ninję czasów feudalnej Japonii, miała być grą o... policjancie a'la Sędzia Dredd, buszującym po wielkim mieście przyszłości!

2) Dowolność w metodzie pokonywania scenariusza. Grę zaczynasz w określonym punkcie planszy, twoim zadaniem jest zaś dostanie się do innego (które znasz tylko z opisu) i najczęściej zabicie ukrywającego się tam złoczyńcy. Co zrobisz w międzyczasie: czy pójdziesz po dachach kryjąc się do końca, czy ruszysz ulicami, płosząc piskliwe gejsze i wyrzynając strażników - zależy tylko od ciebie. TENCHU nie narzuca stylu gry i umożliwia swobodne poruszanie się we wszystkich wymiarach

3) Poziomy. W każdym zaskakuje coś niesamowitego: kunsztowne, japońskie budowle, nadzy, naćpani jogowie roztańczeni w amoku, a tak przy tym obrzydliwi, że wstręt chwyta na myśl, iż "moja katana miałaby go dotknąć". Nie można nie wspomnieć o oryginalności przeciwników, bo tych jest doprawdy sporo. Od samurajów zbrojnych w katany, przez łuczników, halabardników, psy, niedźwiedzie, czy wspomnianych już jogów, po napakowanych super-wojowników... no i to coś... na końcu.

4) Skradanie się. "Skradanie się" to jak drugi tytuł tej gry. Dość, że wydzielono osobny klawisz odpowiadający za skradanie, który wciśnięty powoduje przykucnięcie bohatera, bądź jego przylgnięcie do ściany - jeśli ta znajduje się w pobliżu.

Bo w TENCHU zdobywa się punkty. Punkty są na przykład za niezauważone ukończenie misji lub za jak najmniejszą ilość zabitych wrogów (to wszak niepotrzebne, gdyż niemal każda misja ma na celu wykończenie jednego, określonego bossa). Za te zdobyte punkty można sobie kupić ekwipunek do następnej misji - im punktów więcej, tym więcej artykułów dostępnych w ninja-shopie. No i teraz, wracając do skradania się, jasnym jest niczym czoło Kojaka, jak istotną rolę pełni w grze owa czynność. Czasem opłaca się wisieć na gzymsie grube kilkanaście minut, zanim strażnik nie znudzi się staniem w jednym miejscu i nie pójdzie gdzie indziej, albo położy się i zaśnie. Zwłaszcza, że od tego, czy ktoś cię widzi czy nie, zależy sprawność Twoich poczynań w grze! Otóż na dole ekranu, poza ikonkami ekwipunku, jaki można w misji wykorzystać pulsuje kilkukolorowy gem. Na jego tle pojawiają się różne znaczki: "?", "?!", "!!" i "!", które mają cię informować czy nie jesteś przypadkiem obserwowany i czy ktokolwiek zdaje sobie sprawę z Twojej obecności.

TENCHU jest grą wspaniałą. Inteligentnym mariażem TOMB RAIDERA i METAL GEAR SOLID (głupie może to porównanie - jak mariaż babci z embrionem) i pozytywnie odpowie na zadawane sobie przez wielu graczy, zwłaszcza w naszym kraju, pytanie: czy radocha zwróci mi się za kasę, którą w to właduję? Tu rzecz jest pewna - zwróci się. Na pewno. A co dalej? Sony pracuje już nad drugą częścią - tym razem mają wyjść jednocześnie wersje NTSC i PAL. Nim jednak do tego dojdzie producenci odgrażają się wydaniem TENCHU "Director's Cut". Co to być może w przypadku tej gry? Ach, gdyby była to jedyna jej zagadka.

Grabarz

PlayStation **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Activision
Producent: Sony Japan
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card

Future Cop: LAPD

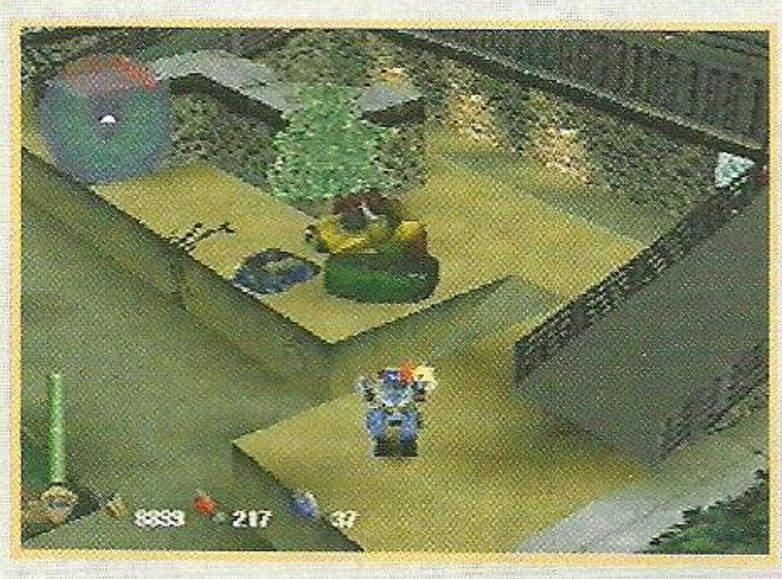
FUTURE COP: LAPD jest już szóstą częścią doskonałej serii STRIKE - od DESERT STRIKE, JUNGLE STRIKE i URBAN STRIKE na 16-bitowych konsolach aż po SOVIET STRIKE i NUCLEAR STRIKE na PlayStation. Szóstą i najlepszą.

Ta gra najpier miała nazywać się FUTURE STRIKE, później w materiałach prasowych występowała jako LAPD 2100. Nie ważne. Ważne jest, że FUTURE COP: LAPD jest jedną z najlepszych strzelanin, w jakie grałem w tym roku na PlayStation.

Akcja gry przenosi nas do XXII wieku, na ulice Miasta Aniołów (a raczej miasta, w którym kiedyś mieszkały anioły), gdzie policja toczy regularną wojnę z przestępczymi syndykatami. Gracz nie zostaje jednak przydzielony do drogówki, ale do oddziału specjalnego zajmującego się czysto siłowymi interwencjami w terenie. Oddział dysponuje najnowszym bojowym robotem kroczącym, który ma możliwość transformacji w szybujący tuż nad ziemią poduszkowiec (szybszy, ale mniej zwinny). Druga postać maszyny przydaje się, gdy trzeba wziąć nogi za pas lub ścigać kogoś po zatłoczonej autostradzie. Mech jest szybki, zwinny i dysponuje tak nieprawdopodobnie wspaniałym i pokaźnym arsenałem, że nie straszny będzie nawet oddział czołgów rzuconych do boju przez zdesperowanego przeciwnika. Przy pomocy vulcana, rakietek hellfire i moździerza (dzięki któremu można np. wystrzelić pocisk pionowo w górę - na drugą stronę muru) robimy z Los Angeles piekło. Masakrujemy wszystko, co tylko się rusza, miażdżąc pod mechanicznymi stopami nieporadnie biegających przestępców. Wspaniałe uczucie.

Gracz jest członkiem grupy interwencyjnej (a ci goście najpierw strzelają, a potem pytają), zatem większość misji będzie polegać na niszczeniu. Czasem trzeba poprzełączać jakiejś przełączniki, wyłączyć generatory mocy, ostrzelać blokujące dalszą drogę drzwi. Generalnie jednak akcja zawsze posuwa się do przodu, zaś gra nie pozostawia nas samych na gigantycznym terenie, bez pomusłu na dalsze działanie. Będzie też mnóstwo power-upów, nowe bronie, briefingi na video oraz dokładne wytłumaczenie wszystkich funkcji mecha tak, że już po kilku minutach gry wiesz o nim wszystko.

Grafika jest po prostu znakomita. Kolejne dzielnice miasta są rozległe, tekstury nie powtarzają się, a orgia świateł towarzysząca wybuchom uszczęśliwiła mnie bardziej, niż mogła to by zrobić sąsiadka. Podobnie dźwięk, który stworzył człowiek-legenda Rob Hubbard (działał jeszcze na C64 i ZX Spectrum!) - futurystyczna, klimatyczna i po prostu idealna muzyka (i naturalnie totalna masakra głośników towarzysząca wizgowi vulcana, wybuchom, jękom i krzykom mordowanych przestępców). Znakomicie rozwiązano tryb multiplayer - jest tryb kooperatywny, gdzie gracze współpracują



ze sobą wysyłając przestępców do piachu, lub świetny deathmatch, w którym stają na przeciwko siebie starając się rozwalić mecha przeciwnika. To się nazywa przemyślany i wyważony produkt - chylę czoła przed autorami.

Mógłbym pisać i pisać, ale po co? Sprawdźcie tę grę sami! Zwinny mech + cudowna grafika + klimat! + maksymalna rozwałka + tryb 2 graczy vs lub coop + 12 misji = gra, która po prostu zerwała mi kask. Polecam, polecam, polecam. Wracam grać w trybie HARD.

Gulash

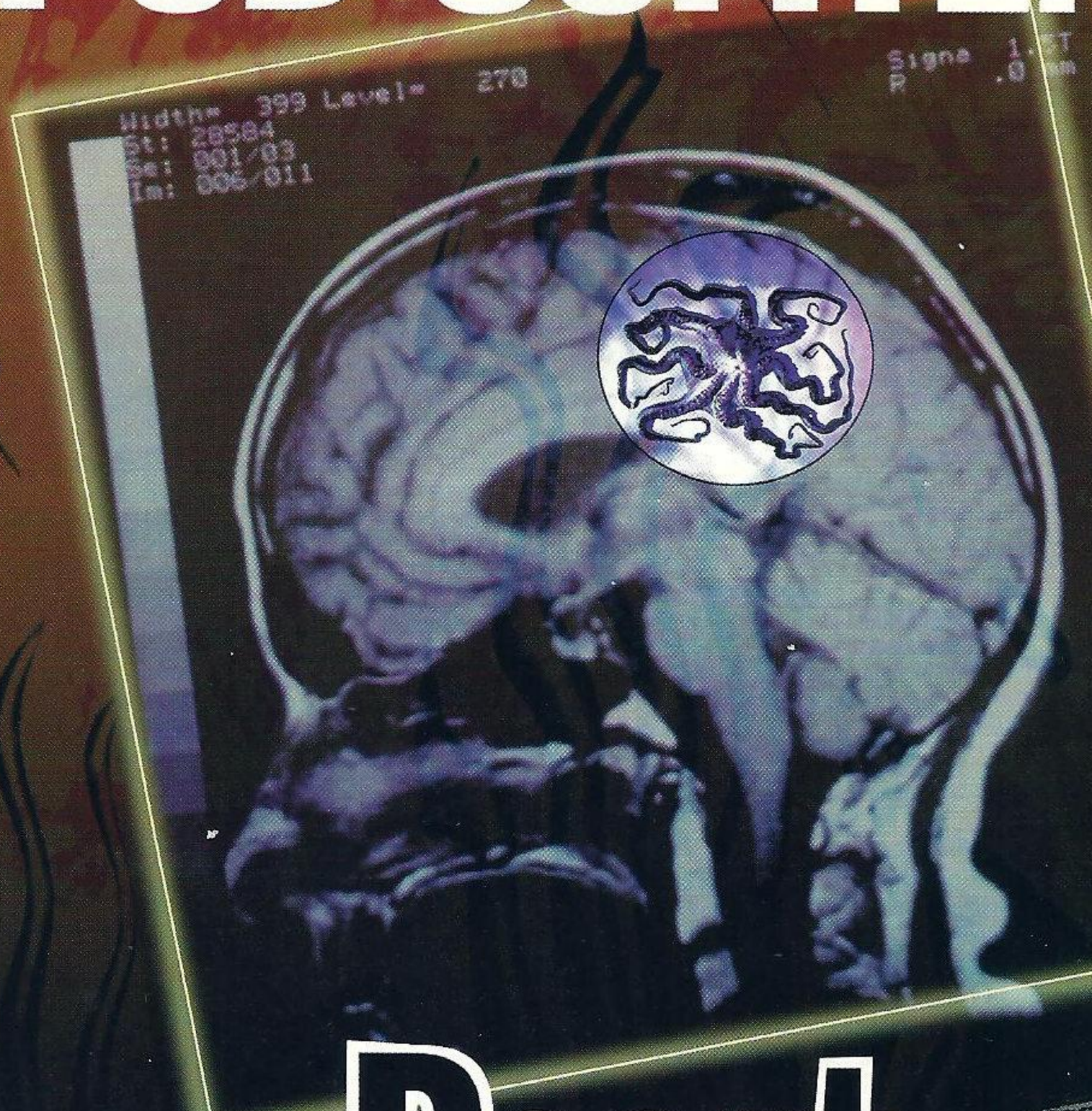
PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

najlepszy magazynek cyberkulturalny w Europie

MAMY NIERÓWNO POD SUFITEM



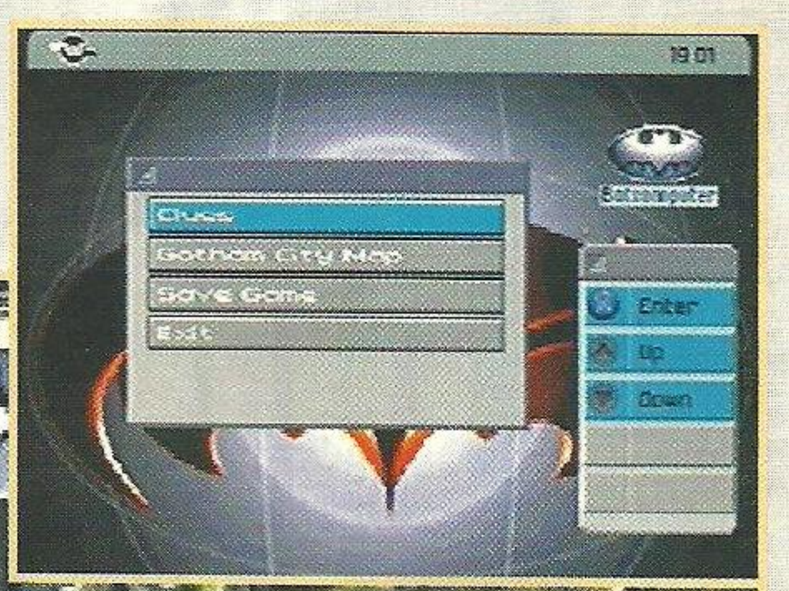
i jesteśmy z tego dumni.

Reset

WWW.RESET.COM.PL

Batman & Robin

Jak dotąd nikomu nie udało się zrobić fajnej gry z Batmanem w roli głównej. Jeśli przez ostatnie 10 lat nikt nie dokonał tej sztuki, czy to przypadkiem nie jest znak, że należy sobie odpuścić ten temat? Cóż, ktoś postanowił jeszcze raz zaatakować.



Kiedy osiem lat temu postanowiono po raz pierwszy zekranizować przygody człowieka-nietoperza, był to całkiem niezły pomysł. Team Nicolson-Keaton doskonale bawił publiczność w kinie. Koszmar zaczął się, gdy na ekrany zaczęły wchodzić kolejne części, z których każda następna była gorsza od poprzedniej. Historia kinowego Batmana kończy się na zeszłorocznym BATMAN AND ROBIN. Oczywiste było, że prędzej czy później zostanie zrobiona gra na podstawie tego filmu. Jak ona wygląda? Wrażenia są żałosne, ale po kolei...

Szczerze mówiąc (pisząc), rzadko się zastanawiam jaką gra ma rozdzielczość czy ile ma kolorów. Najważniejsza jest dobra zabawa, ale w tym wypadku nie wspomnieć o stronie technicznej byłoby wielkim grzechem. Panowie z Probe trochę za bardzo się rozluźnili i stworzyli w efekcie bardzo słaby engine. Tak wielkich pikseli dawno nie widziałem, żeby nie napisać nigdy. Cała grafika jest ciemna i ponura, rozumiem chodziło autorom o nastrój. Co prawda odpowiedni klimat można wybudować w zupełnie inny sposób, ale ktoś niestety poszedł na łatwiznę. "Dzięki" słabej grafice przynajmniej animacja jest płynna i daje graczowi minimum komfortu podczas zabawy. Natomiast muzyka jest przeciwnością strony wizualnej. Cały czas nam towarzyszą bardzo fajne symfoniczne kawałki ale nie ma się czemu dziwić, to zwykła zrzynka z oryginalnego filmowego soundtracku.

Całą akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Na początku mamy do wyboru dwie postacie; Batmana i Robina, a pod koniec gry dochodzi jeszcze Batgirl. Naszym zadaniem jest unicestwianie bandytów, którzy szerzą zło w Gotham City. Oczywiście niszczenie drobnych złodziejaszków doprowadza do spotkania z bossami, takimi jak Mr Freeze czy Poison Ivy. Cała zabawa jest dosyć złożona. Startujemy w rezydencji Wayne'a - tutaj możemy skorzystać z komputera w celu dokonania analizy dowodów zebranych w mieście, odczytać pocztę elektroniczną czy oznaczyć odpowiednie punkty na mapie. Jest też sala ćwiczeń, w której można nauczyć się walczyć oraz pokój regeneracyjny. Chyba najciekawszym i najefektowniejszym fragmentem gry jest jeżdżenie Batmobilem po mieście i walka z przestępcami. Obszar Gotham jest bardzo duży i przez chwilę można się nieźle wczuć. Szkoda, że wątek przygodowy jest bardzo okrojony, sprowadza się do zbierania

dowodów oraz do kombinowania z różnymi windami, przełącznikami itp.

Nie sposób pominąć jeszcze jednej dużej wady BATMAN AND ROBIN. Ludzie odpowiedzialni za optymalizację danych powinni popatrzeć jak to zrobiono w TOMB RAIDER, czy chociaż w FIFTH ELEMENT. Ciągle coś się doładowywuje, co zmusza nas do robienia sobie niechcianych przerw. A co najciekawsze, ta gra ma coś w sobie. I ten mały, niewidoczny szczegół powoduje, że masz ochotę pograć przez chwilę.

Dziwne, ale da się odczuć, że Gotham żyje, po ulicach jeżdżą taksówki, chodzą cywile, pędzą wozy policyjne. Jeśli szukasz zadymy, możesz pojechać za jednym z radiowozów, a doprowadzi cię do miejsca przestępstwa. Ostatnią rzeczą jaka przesądziła o tym, że BAR klasyfikuję jako grę bardzo słabą jest walka. Polega ona na przestawianiu postaci w tryb walki, poczym następuje chaotyczna wymiana ciosów. Coś takiego jak w SPAWN - ohyda. BATMANA pozostawiam tylko jego fanom, reszta niech sięgnie po FIFTH ELEMENT.

Brat

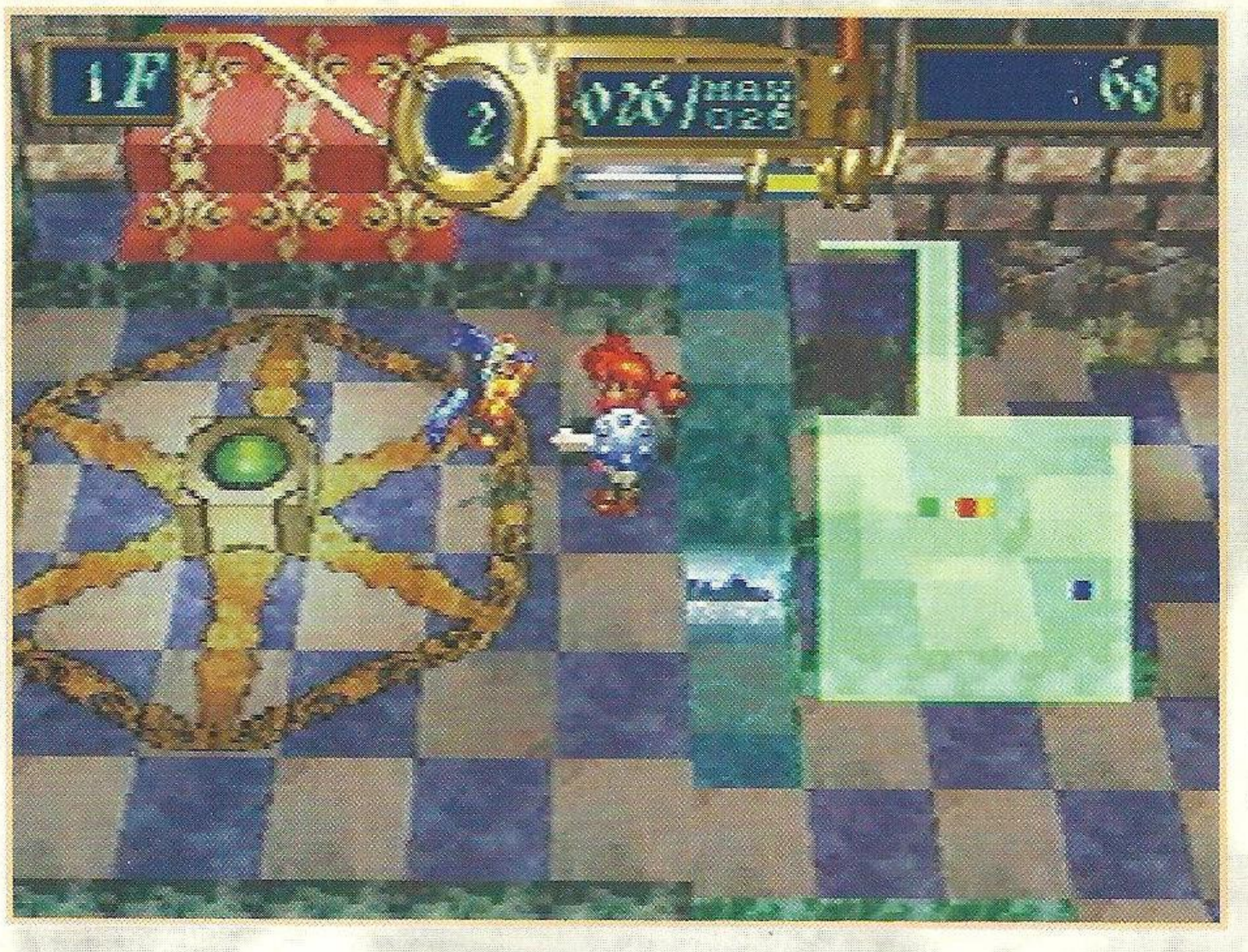
PlayStation 4

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 6

MIÓD 4

Wydawca: Acclaim
Producent: Probe
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien 98
Wykorzystuje: Memory Card



Azure Dreams

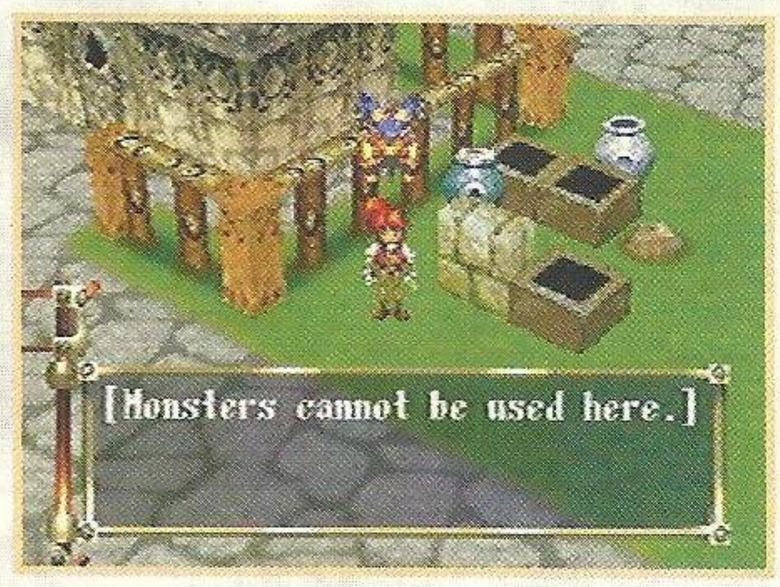
Nie trzeba wcale bardzo złożonego obrazu świata, perfidnych intryg i zabójczo długiego scenariusza. Wystarczy wieża. 99-piętrowa wieża pełna stworów, pułapek i przedmiotów. I nic więcej.

Legenda mówi o tym, że do Wieży może tylko wejść śmiałek, który ukończył już 15 lat. Żeby zaoszczędzić graczom czekania przy konsoli, gra rozpoczyna się na dobre właśnie w dniu kiedy Koh (czy jak się go tam nazwie) osiągnął wiek, pozwalający mu na upragnione wejście do wieży. Nie od razu trzeba ruszać na podbój nie zdobytej przez nikogo budowli. Można najpierw pohasać trochę po mieście, odwiedzić wszystkie budynki lub porozmawiać z mieszkańcami. Okazuje się, ze Koh jest lokalnym urwisem. I nie ma przyjaciół.

Poruszanie się po mieście wygląda nieco inaczej niż później w wieży. Koh może tylko biegać, podskakiwać i podnosić przedmioty. Jak w zręcznościówce. Przed samym wejściem do Wieży pierwsza niespodzianka - familiar Kewne. Okazuje się, że jest to oswojony przez ojca Koha potwór - ten sam, który wrócił bez pana do domu piętnaście lat wcześniej. Bowiem ojciec Koha zaginął tuż przed narodzinami syna. Pierwsze dwa poziomy Wieży w towarzystwie stworka to tutorial - Kewne uczy jak posługiwać się przedmiotami, jak wydawać rozkazy swoim familiarom (są to właśnie oswojone bestie) i o co w ogóle chodzi. A potem zaczyna się już poważna rozgrywka. Jak niegdyś w żetonowym "Labiryncie Śmierci" tak przed każdorazowym wejściem do Wieży losowo generowane są: rozkład pięter, rozmieszczenie wind prowadzących wyżej, przedmiotów oraz pułapek. I to wszystko. A gracz musi tylko piąć się w górę. Chodzenie po Wieży odbywa się w mieszance turówki i real time. W momencie kiedy w zasięgu wzroku nie ma żadnego potwora można biegać do woli. Jednak, gdy jakiś przeciwnik zbliży się bardziej, zaczyna się szachowa rozgrywka.

Gra nie jest łatwa. Przez pierwsze jedenaście godzin z trudem udało mi się dojść do dwudziestego czwartego piętra. Z jednej prostej przyczyny - kiedy HP w wyniku starć osiąga zero, Koh zasypia i budzi się we własnym domu. Z wyzerowanym poziomem doświadczenia i pustą sakwą. Cóż - każdorazowa podróż do Wieży jest po prostu nową grą. I mogłoby się wydawać, że grając w AZURE DREAMS nawet czterdzieści razy, za każdym wejściem do Wieży ma się takie same szanse. Szczęśliwie jednak po znalezieniu w jej wnętrzu kryształu wiatru, można w chwili zagrożenia teleportować się do wioski. Z całym wyposażeniem. I przy następnym wejściu do Wieży można pięć przedmiotów wziąć ze sobą, zwiększając szanse już na starcie. No i druga sprawa. O ile Koh za każdym razem zaczyna eksplorację od pierwszego poziomu doświadczenia, o tyle jego familiar tego doświadczenia przy powrotach do domu nie gubi.

Powroty z Wieży z przedmiotami i znaleziona kasa mogą dostarczyć pewnej satysfakcji. Za pieniążki można zakupić np. lepszą świątynię, rozbudować sobie dom lub wylęgarnię jaj, wybudować kasyno czy teatr. Są z tym związane rożne mini gry, ale najważniejsze jest jedno - widać, że ciężko zdobywane pieniądze czemuś służą. Dodatkowo - po rozmowach z ludźmi widać jak zmienia się ich stosunek w miarę jak Koh funduje coraz to



nowsze budowle. Dodatkowo w Monsbayi jest wiele kobiet, na których Koh może wywrzeć spore wrażenie. Oprócz tego co jakiś czas w miasteczku pojawiają się questy. A to trzeba znaleźć dzban na piętnastym piętrze Wieży, a to gdzieś zaginął medalion umożliwiający napełnienie wodą basenu - dzięki temu, wszystkie wyprawy do wnętrza ponurej budowli nabierają więcej sensu. I zdobywa się ją małymi kroczkami.

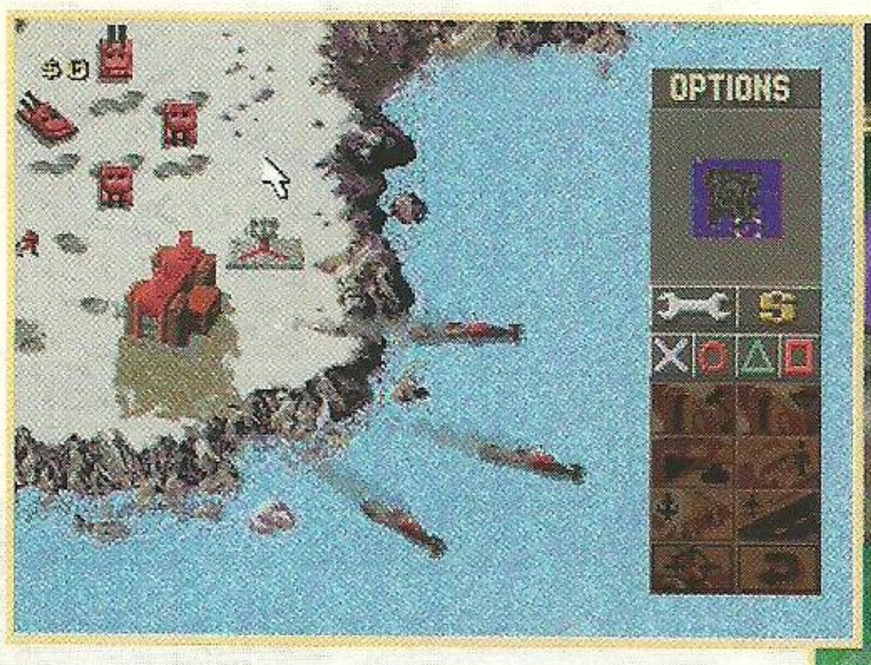
AZURE DREAMS jest grą, która cały nacisk kładzie na swoją grywalność. A możliwość obserwowania powoli powstającej do rangi wielkiego miasta Monbayi, zmieniającego się stosunku ludności do bohatera i rozwoju wszystkich wyhodowanych potworów - to wszystko daje poczucie satysfakcji. Dużej satysfakcji..

Banan

PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card

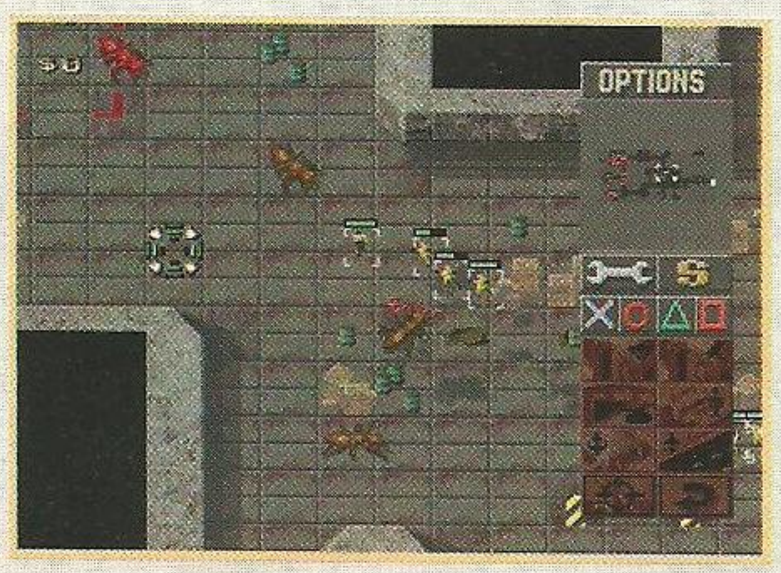


Brak strategii czasu rzeczywistego to jedna z największych bolączek PSX'a. Oczywiście można bronić się mówiąc, że gry te nie są nikomu potrzebne, a jak ktoś chce pomęczyć się nad RTS-em, to może zakupić sobie PeCeta. Ale słaby to argument.

Command & Conquer Red Alert Retaliation

To nie producenci gier winni decydować o tym czy, będziemy na PSX-ie grali w RTS-y, strategie, shootery czy RPG-i. Ich psim obowiązkiem jest robić gry (i to jak najlepsze), a do nas - graczy, ma należeć wybór, które tytuły zalegną na półkach sklepowych, a które natychmiast je opuszczą. Niestety, do tej pory strategii czasu rzeczywistego było na Playa bardzo niewiele. W zasadzie na jakąkolwiek uwagę zasługują jedynie RED ALERT oraz WARCRAFT 2. I wygląda na to, że w najbliższym czasie jedynym nowym produktem tego rodzaju będzie RED ALERT RETALIATION.

Gra ta jest kompilacją dwóch dodatków jakie do RED ALERT ukazały się na blaszaku - AFTERMATH i COUNTERSTRIKE. Co to oznacza? To, że wreszcie i na PSX-ie można będzie ujrzeć jak w boju sprawdzają się nowe jednostki (teleportujący się Chronotank uzbrojony w wyrzutnię rakiet, ciężarówka - kamikaze z bombą atomową na pokładzie, mechanik polowy dokonujący napraw w locie, Tesla Tank i Shock Troopers wyposażeni w różnej wielkości przenośne promienie, potężny czołg M.A.D. oraz łódź podwodną z pociskami woda-ziemia). A ponadto spragnieni strategii gracze będą też mogli poczuć się jak w starym filmie klasy C wdając się w czteromisyjną walkę z gigantycznymi, zmutowanymi mrówkami. RED ALERT RETALIATION mieści się na dwóch płytach dzięki czemu możliwa staje się gra dwuosobowa przez Link Cable. Tryb multiplayer dopuszcza możliwość potykania się z kolegą (bądź koleżanką) na ponad stu specjalnie przygotowanych mapach. W niefortunnym przypadku braku występowania jakichkolwiek kolegów (bądź koleżanek) można za to zmierzyć się z konsolą na jednym z trzech poziomów trudności w 34 misjach podzielonych na kampanie (radziecką i aliancką).



Oprawa RED ALERT RETALIATION nie stoi może na zbyt wysokim poziomie, ale gwarantuje raczej przyjemną i bezstresową rozrywkę. Zastosowany interfejs (ten sam co w RED ALERT na PSX) bez większych problemów daje się obsługiwać przy pomocy pada. O wiele lepiej jest grać na Playowej myszy, ale i bez niej można sobie poradzić. Z największym rozmachem przygotowano filmy, które okraszają poszczególne kampanie - są zrealizowane na filmowym poziomie z dosyć dużym przywiązaniem do detali. Techniczny soundtrack jaki został stworzony dla gry, należy do dosyć dziwnych - kawałki nie są zbyt melodyjne, ale dosyć dobrze komponują się z ciągłymi komunikatami piechoty, odgłosami wystrzałów i dźwiękiem miażdżonych pod kołami czołgów kości. Dźwięk bowiem, jak nietrudno się w tej chwili zorientować, jest dosyć sugestywny.

Podsumowując - RED ALERT RETALIATION chyba był potrzebny. Co więcej, nawet prezentując bardzo niski poziom bez najmniejszego trudu zmieściłby się w pierwszej trójce RTS-ów na PSX-a. A ponieważ ma nieco wyższe ambicje i zrobiony jest na całkiem porządnym poziomie, to uznałbym go nawet za wiodącego (w tej chwili) prym w swojej kategorii.

Banan

PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Virgin
Producent: Westwood
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: PSX Mouse, Memory Card

Granstream Saga

Kontynent powietrzny. Kontynent lądowy. Czerwonowłosy bohater. Wielki złowrogi statek. Mały statek. Garstka piratów próbujących walczyć ze złem. Samo zło. Latająca wieża z twarzą mężczyzny. Czterech mędrców. Dobranoc.

Gdyby nie od niechcenia przyznawane poziomy doświadczenia i fakt, że siłę ataku oraz obrony główny bohater GRANSTREAM SAGA ma opisaną dwoma liczbami, grę można by spokojnie opisać jako przygodówkę widzianą z góry. Wzbogaconą o elementy walki w real-time, jednak tylko przygodówkę. Ale jak to już ostatnio wiele firm ma w zwyczaju, dorzucenie na siłę wyżej wspomnianych detali spowodowało, że gra obnosi się jako RPG. I tak też ją potraktujmy. Złowrogie Imperium pragnie zniszczenia wszystkich czterech kontynentów. Jest to o tyle proste, iż każdy z owych kontynentów znajduje się w tej niewygodnej sytuacji, że wymaga nieustannej opieki mędrca, podsycającego potężne, utrzymujące go zaklęcia. A więc Imperium ma uproszczone zadanie. I wszyscy mędrcy nagle znikają.

Doniosłe zadanie odśpiewania magicznych pieśni mających podnieść chylące się ku zagładzie kontynenty spoczęło oczywiście na barkach młodego Eona. Na szczęście do pomocy będzie miał uroczą i naiwniutką Arcię oraz czupurną Laramee, wraz z jej ptakowatym kumplem Korky'm. Istotą gry jest chodzenie po

labiryntowatych zakamarkach różnych miast, podziemi i jaskiń. Korytarze są czasem trochę pogmatwane, ale raczej trudno się w nich pogubić. Jedynym urozmaiceniem wojaży są przeciwnicy. Kiedy tylko natrafi się na jakiegoś złowrogo wyglądającego gościa, stwora czy kawał mięcha, rozpoczyna się walka.Wygląda dosyć efektownie, ale jest zbyt schematyczna. Można sidestepować, zasłaniać się, nacierać z tarczą i atakować trzymanym w dłoni orężem lub magią. Zwykle to samo potrafi także przeciwnik.

RECEPTA NA WYGRANIE 2/3 WALK: - trzymać blok, zaczekać aż zaatakuje przeciwnik, puścić blok i trzy cięcia. Powtarzać do skutku. Po kilku minutach zaczyna wiać nudą... Nieco świeżości wnoszą nowe rodzaje broni. Generalnie są trzy rodzaje - sztylety, miecze i topory. Sztylety są bardzo szybkie i słabe, miecze - wyważone, a topory wolne i potężne. Kolejne rodzaje broni przynoszą czasem ze sobą nowe ciosy - nieblokowalne, ale wyprowadzane z tak dużym opóźnieniem, że niezbyt opłaca się ich używać. Magia jest raczej kosmetycznym dodatkiem - jakieś fireballe, thunder wall - mało tego, ale chociaż kopie. W zasadzie najciekawszym wprowadzeniem jest wspomniany kamień na ręku. Dzięki niemu Eon może duplikować pewne przedmioty. Po prostu kamyczek zapamiętuje je i w odpowiednim momencie odtwarza z niczego. Na fabułę wpływ ma to raczej mały - rola gracza to tylko chodzenie i rozmowy z ludźmi, cała reszta dzieje się w wyniku owych rozmów. Nawet kamień zwykle uaktywnia się sam i sam regeneruje przedmioty, tak, że dodatek z niego miły, ale raczej jako element dekoracji.

GRANSTREAM SAGA prezentuje się całkiem ładnie - przy dialogach (bardzo zresztą częstych) kamera zjeżdża na dół pokazując postacie z profilu, pod kątem i jak tam to tylko możliwe. Wszystko odwzorowane jest bardzo szczegółowo, oprócz... Przy zbliżeniach wyraźnie widać, że postacie mają na głowie włosy i... Ani śladu oczu, nosa, nie mówiąc o ustach. Trochę mnie to na początku speszyło. Trudno wcielać sie w rolę gościa, który wygląda jak dobrze ubrana zapałka. Nawet jeśli akompaniują jej dosyć ładnie dobrane motywy muzyczne.

Banan

PlayStation 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card

GAME BOY®

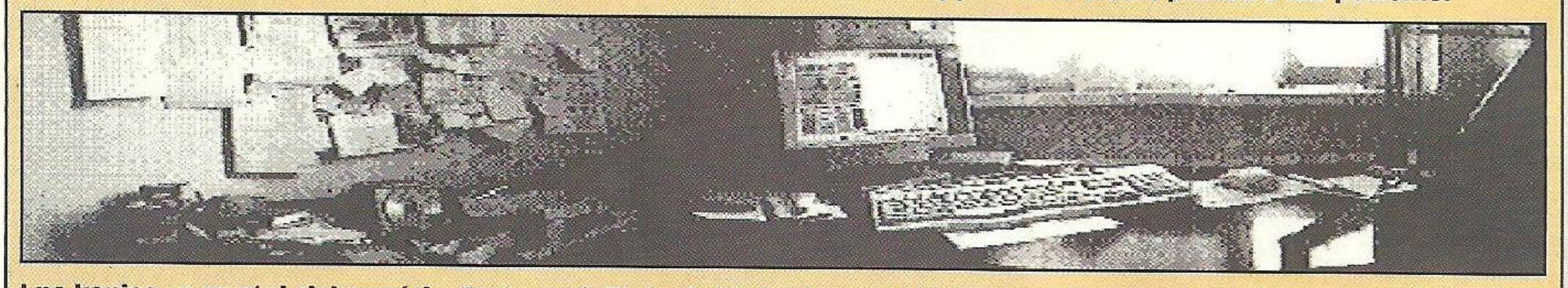
To jest szalone. Od kiedy mamy kamerę do GameBoy'a, nic tylko pstrykamy zdjęcia. Drukujemy tylko niektóre, bo szkoda papieru :) GameBoy'owcy, łapcie się za ten zestaw bo jest naprawdę ultracool! Za miesiąc może już coś o nowym - kolorowym G-Boy'u...

Wicik

GameBoy Camera - zabawy ciąg dalszy

Robienie zdjęć jest naprawdę chłodne! Trzeba tylko odpowiednio wyregulować kontrast i jasność. Mam tu kilka próbek - okładka N+, komputer, Dual Shock, Brat i Gulash wyglądają po prostu ślicznie.

Fajnym patentem jest panorama - możliwość zmontowania czterech zdjątek obok siebie pionowo lub poziomo.

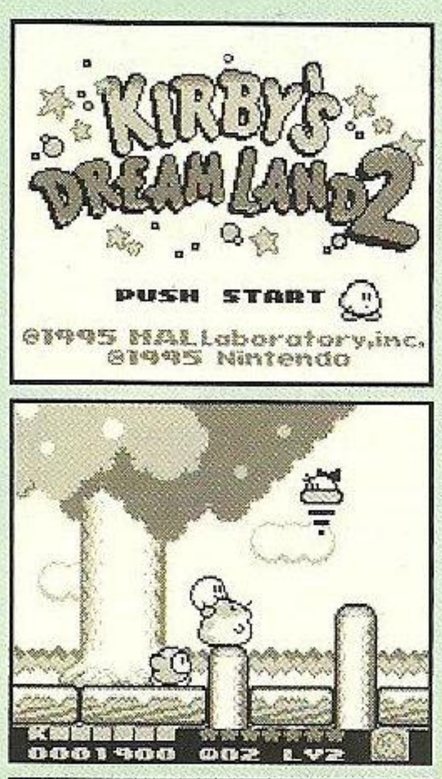


I na koniec, z czystej ciekawości... Zastanawialiście się kiedyś jak wyglądałyby na GameBoy'u TEKKEN 3 i GRAN TURISMO?

Kirby's Dream Land 2

Producent: Nintendo
Ocena: 8/10

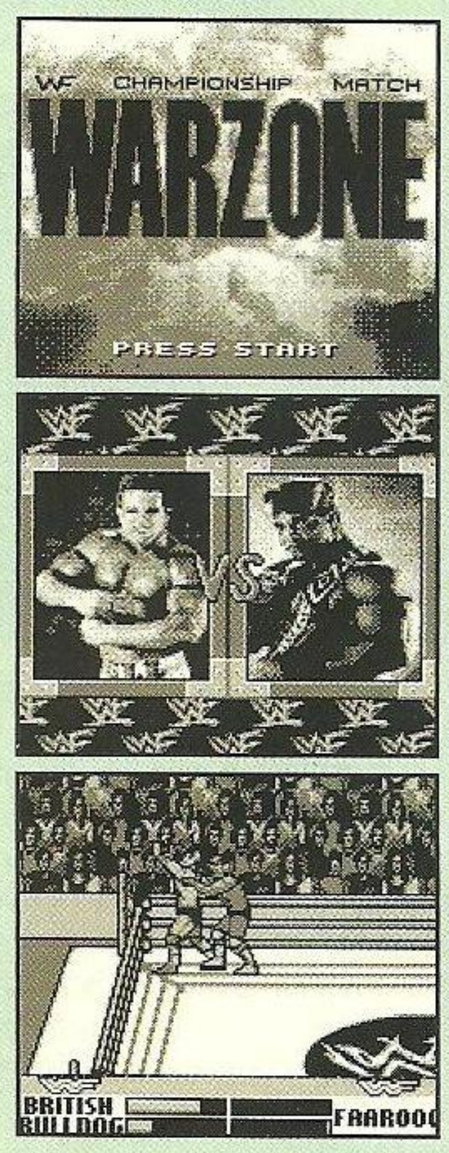
Kirby to obok Mario, Wario i Yoshiego jedna z czołowych postaci Nintendo, której przygody doczekały się już wielu adaptacji na wszystkich konsolach "wielkiego N". Kirby to mały kurczakopodobny stwór (może to być równie dobrze jajko na nogach), który oprócz biegania, skakania i podlatywania potrafi także dmuchać i wciągać powietrze (przydatne przy napotkanych przeciwnikach) oraz zmieniać się w szalone, rozpędzone jajo (idealne na bossów). W grze występują trzy postacie, z którymi Kirby będzie aktywnie współpracować - na przykład mysz pozwoli na to, aby nasz bohater ją dosiadł. Jest to jeden z najlepiej wykonanych platformerów na GameBoya - począwszy od animacji i perfekcyjnego scrollingu tła, aż do ogólnego designu poziomów, secretów i całej reszty. Nic, tylko grać.



WWF Warzone

Producent: Acclaim
Ocena: 7/10

Tak jest - oprócz wersji na PSX i N64 znakomite WWF WARZONE ukazało się także w wersji na GameBoya! W grze jest niemal wszystko to, co w wersji na "dużego brata" - kilkunastu wrestlerów, kilka trybów gry, (w tym championship, klatka, a nawet multiplayer - przy pomocy dwóch GameBoy'ów i kabelka), możliwość walki poza ringiem. Przy czym WARZONE jest naprawdę solidnie przygotowane - animacja zawodników jest zadziwiająco płynna, scrollowany ring porusza sie we właściwych momentach. Ba, przygotowano nawet zdigitalizowane facjaty wrestlerów! W grze zawarte jest mnóstwo ciosów, rzutów, przerzutów i przechwytów, a sterowanie za pomocą dwóch przycisków jest bardzo intuicyjne. To jeden z najlepszych fighterów na GameBoya, a jeśli chodzi o wrestling - na 100% bezkonkurencyjny.



PRAWDZIWY SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

ULTIMO

Świat Elektronicznej Rozrywki

PlayStation™

NINTENDO64

TEMAT:
-Gry
-Akcesoria
-Konsole

PROFESJONALIZM:
-prowadzą Wicik i Joseph
-najwcześniej wszystkie nowości !
-sprowadzimy co zechcesz z każdego zakątka świata
-nie wciskamy kitu

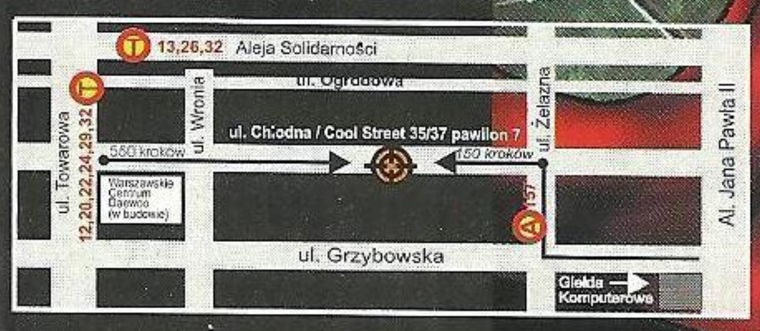
KONKURENCYJNOŚĆ:
-konkurencyjne ceny
-częste promocje
-rabaty
-sprzedaż na raty

WYGODA:
-lokalizacja-centrum
-łatwy dojazd
-parking dla samochodów

KLIMAT:
-niepowatarzalny
-sprawdź to !

UWAGA !
Jesteś młody, zdolny, czujesz klimat konsol, szukasz pracy, mieszkasz w Warszawie, chcesz z nami działać ?!

Zadzwoń, aby uzyskać więcej informacji.



Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (022) 624-78-16
Czynne: pon.-pt 10.00-19.00
sob. 10.00-15.00

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ !

UWAGA !
Każdy zakup w październiku powyżej 200 zł premiowa będzie ciekawa niespodzianka

By CAT

WWF WARZONE

Witam serdecznie w nowej Szkole Przetrwania. Na dzisiejszych zajęciach spróbuję przewidzieć i odpowiedzieć na Wasze pytania związane z grą WWF WARZONE, a ponadto... Kaziu, jak bijesz kolegę krzesłem? Czy mam wpisać ci uwagę? Nie, nie za to, że bijesz, za to jak trzymasz krzesło. Posłuchaj lepiej zajęć.

[by Grabarz]

Ustalmy na początek, że wszelkiego rodzaju kolorowe paski energii, bólu, trzymania itp., pojawiające się pod imieniem zawodnika na ekranie nazwiemy Miernikami. Trzymanie oznacza chwyt, który wykonuje się kombinacją klawiszy i podczas jego wykonywania, pod imieniem ofiary pojawia się Miernik Hold, bądź Pain. Przytrzymaniem nazwiemy uchwycenie przeciwnika na chwilę celem przygotowania go do zadania zwykłego ciosu, uzyskiwane przez przyciśnięcie kółka na joypadzie.

Miernik Energii (ME)

Podstawowy Miernik Energii pokazuje się na początku walki w kolorze zielonym, a potem wraz z obrażeniami zawodnika maleje i zmienia kolor (zielony, żółty, czerwony, bordowy). Sygnalizuje on aktualną energię zawodnika. Ogólnie, kiedy jest zielony zawodnik porusza się najsprawniej, gdy bordowy - jest nieźle obity. Za każdym razem, gdy wartość PME zejdzie do zera, na jego miejsce pokazuje się malejący Miernik Ogłuszenia.

Miernik Ogłuszenia (Stun)

Miernik Ogłuszenia jest koloru niebieskiego i jego wartość powoli maleje. Jego wystąpienie oznacza, iż oberwaliśmy już tyle razy, że przez chwilę nie będziemy mogli dojść do siebie. W tym czasie poddajemy się bezwolnie kopom i chwytom przeciwnika, aż do momentu, gdy niebieska linia zmaleje do zera. Można przyspieszyć jej opadanie przez szybkie wciskanie klawiszy joypada. Na ogłuszonym przeciwniku wykonujemy różne ciosy, w zależności od tego czy stoi, czy leży (leżącego można podnieść, wciskając kółko na padzie).

Miernik Trzymania z Łamaniem (Pain)

Miernik Trzymania z Łamaniem także ma kolor czerwony, a jego wartość rośnie. W chwili, gdy osiągnie ona 100%, zawodnik, na którym wykonywane było Trzymanie z Łamaniem, nie wytrzymuje i poddaje się. Kontrola obrażeń jak wyżej.

Miernik Siły Ciosów

Miernik Siły Ciosów rozbłyskuje pod polem, na którym wyświetlane są Mierniki Trzymania, Ogłuszenia i Energii, a jest od nich znacznie mniejszy. Jego wartość pokazuje jak duże obrażenia zadaje stosowany aktualnie cios

Miernik Zwykłego Trzymania (Hold)

Ten Miernik Trzymania ma kolor czerwony, a jego wartość rośnie. Im większa jest jego wartość, tym większe zadano obrażenia. Gracz zawodnika trzymającego powinien szybko wciskać klawisze pada, celem zwiększenia obrażeń, gracz zaś zawodnika trzymanego - robić to samo, celem skrócenia czasu trzymania i zmniejszenia obrażeń.

Miernik Trzymania na Łopatkach (Pin)

Miernik ten jest koloru czerwonego i jego wartość maleje. W tym samym czasie sędzia liczy do trzech - jeśli zawodnik nie poruszy się do końca liczenia, przegrywa walkę. Celem poruszenia się, należy sprowadzić Miernik do zera w czasie krótszym niż trzy sekundy, co osiągamy przez szybkie naciskanie klawiszy pada.

Trzymanie na Łopatkach uzyskujemy podchodząc do leżącego zawodnika z boku i wciskając kółko.

Kolor Imienia Zawodnika

Nie jest to żaden miernik, ale ponieważ znajduje się w pobliżu jest to najodpowiedniejsze miejsce by o nim wspomnieć. Kolor jakim świeci imię zawodnika informuje o tym, jaką w danym momencie chęcią i motywacją do walki ów dysponuje. W praktyce odbija się to przede wszystkim na szybkości i sile zadawanych ciosów. Motywuje zawodnika do walki publiczność, dlatego też warto w WWF WARZONE stosować różnorodne techniki (by publiczności nie znudzić) i preferować efektowność nad efektywnością (by publiczność miała do czego wyć). Im kolor, którym świeci imię zawodnika ciemniejszy, tym zawodnik bardziej zmotywowany.

- ***WWF Challenge*** - to symulacja jednego "sezonu" walk, podczas którego przychodzi ci się zmierzyć z kilkunastoma przeciwnikami, w drodze do zwycięstwa nad aktualnym posiadaczem Mistrzowskiego Pasa. Niejednokrotnie zostaniesz wyzwany na powtórny pojedynek, na jednej z dwu specjalnych aren, z zawodnikami, których już pokonałeś. Przegrana z nimi oznacza spadek w klasyfikacji na miejsce "pod nimi". By zakończyć opcję Challenge należy zdobyć pas mistrzowski i obronić go.
- ***Cage Match*** (Klatka - specjalna arena) - zawodnicy walczą na arenie, która zamiast lin, otoczona jest wysoką klatką. Zasada walki w klatce opiera się na prostym założeniu: kto pierwszy z niej wyjdzie - wygrywa. Jedyną metodą na wygranie meczu jest doprowadzenie Miernika Energii przeciwnika do koloru czerwonego, a następnie wspięcie się na szczyt (klawisz Wspinania - L2) i zejście z drugiej strony (klawisz kierunku: dół).
- ***Weapons Match*** (Walka z bronią - specjalna arena) - zawodnicy walczą na zwykłej arenie, na którą widownia rzuca rozmaite przedmioty. Mogą one zostać użyte do zadania bardzo silnego ciosu. Każdy z przedmiotów może być użyty dwa razy, po czym rozpada się. Jest to jedyna opcja, podczas której można bezkarnie walczyć poza areną.
- ***Versus*** (Pojedynek) - zwykła walka jeden na jeden, w opcji dla jednego gracza daje możność wybrania sobie przeciwnika.
- ***Tag Team*** - (Drużynowy Pojedynek) - Opcja dla jednego gracza: wybierasz dwóch zawodników do swojej drużyny, z których jednym będzie kierował komputer, drugim zaś ty. Twój komputerowy partner stoi za linami do momentu, aż ty nie wyjdziesz za liny, bądź nie dotkniesz jego ręki. Opcja dla dwóch graczy: każdy z graczy wybiera dwóch zawodników - jednym kieruje on, drugim komputer. Pojedynek dwu drużyn przeciw sobie.
- ***Cooperative*** - gracze walczą w tej samej drużynie, jeden z nich jednak musi znajdować się za linami. Porównaj: opcja Tornado.
- ***Tornado*** - gracze są w tej samej drużynie i obaj mogą być jednocześnie na ringu. W tej opcji pokonany przeciwnik schodzi z areny, walczą pozostali trzej (przeważnie wygląda to tak, że dwu zawodników z jednej drużyny pastwi się nad pozostałym wrestlerem drużyny drugiej).
- ***War*** - opcja dostępna tylko dla gier multiplayer. Walka "każdego z każdym". Przegrany musi zejść z ringu, co nie oznacza, że nie może wziąć udziału w walce poza nim.
- ***Gauntlet*** - (opcja dostępna tylko na Nintendo 64) - walka z sześcioma przeciwnikami pod rząd, gdy twoja energia nie odnawia się.

Na koniec jeszcze garść okruchów z rękawa.

Wszystkie listy ciosów znajdują się bezpośrednio w grze - wystarczy zapauzować walkę i przyjrzeć się im dokładnie.

Przytrzymanie ("za bary") może być punktem wyjścia do wielu technik (rzuty, trzymania). Kiedy dochodzi do zwarcia wygra ten zawodnik, którego średnia motywacji do walki (patrz: Kolor Imienia Zawodnika) i siła ciosu jest wyższa. Ogólnie wygrywają ciosy słabsze - jako zadawane szybciej.

Ciosy ukryte i finishery wykonuje się z użyciem trzech kierunków i przycisku odpowiadającego za uderzenie ręką, kopnięcie czy przytrzymanie, w odróżnieniu od ciosów podstawowych: dwa kierunki i przycisk... .

Finishery działają tylko wtedy, gdy Miernik Siły przeciwnika ma kolor czerwony.

WWF WARZONE ma zakodowane reversale. Wykonuje się je przez pojedyncze wciśnięcie bloku w odpowiednim momencie. Ciągłe przyciskanie bloku nie przyniesie tego efektu.

By odkrywać ukryte opcje gry, należy kończyć grę różnymi zawodnikami na średnim, bądź najwyższym poziomie trudności.

By dostać się do Cheat menu wciśnij L1, a potem R1, gdy winda jedzie w górę. Tam pojawią się ukryte opcje, gdy tylko zostaną przez ciebie zdobyte.

Tyle na dziś. W ramach pracy domowej proszę zapoznać się z możliwościami wykorzystania stołu stojącego za ringiem w opcji Weapons.

TENCHU
STEALTH ASSASSINS

To bez wątpienia jedna z najlepszych gier, jakie pojawiły się w tym roku na PSX. Gramy!
[by Grabarz]

Zacznijmy od opisania funkcji joypada

"**Klawisze kierunku**" - ruch w wybraną stronę. Zaznaczmy jednak, że:
a) dwukrotne wciśnięcie klawisza "prawo" bądź "lewo" wywoła uskok bohatera w wybranym kierunku;
b) klawisz: "dół" jest ponadto blokiem w walce.

"**Kółko**" - skradanie się.
a) jeśli znajdujemy się blisko PROSTEJ ściany, po naciśnięciu kółka, ninja przylgnie do niej, jeśli daleko, bądź ściana jest krzywa - kucnie;
b) podczas kucania można wcisnąć dwukrotnie klawisze kierunku i ninja przetoczy się w wybraną stronę;
c) można też walczyć kucając.

"**Krzyżyk**" - skok.
a) po szybkim dwukrotnym wciśnięciu klawisza kierunku i potem skoku ninja wykonuje skok z saltem;
b) jeśli skaczemy w kierunku ściany i będąc przy niej wciśniemy krzyżyk - ninja odskoczy, odpychając się od niej nogami.

"**Kwadrat**" - cięcie. Trzykrotne wciśnięcie kwadratu, spowoduje wykonanie przez bohatera comba.

"**Trójkąt**" - użycie tego przedmiotu z wyposażenia, który jest aktualnie podświetlony.

L1 - rozglądanie się.

R1 - funkcja analogiczna do "kółka".

L2 i R2 - podświetlanie kolejnych elementów wyposażenia.

Select - pokazuje plan sytuacyjny, na którym zaznaczono twoją aktualną pozycję. Kiedy się poruszasz, Twoja pozycja jest uaktualniana na planie.

Start - pauza.

Punktacja

Po każdej misji jesteś oceniany i wystawiane są punkty. Punkty są walutą w ninja-shopie i można za nie kupować broń do następnej misji.

Za zabicie wroga, który Cię nie widział: **+20 pkt.**
Za zabicie wroga, który Cię widział: **+5pkt.**
Za zabicie niewinnej osoby, cywila: **-10pkt.**
Za przejście misji w taki sposób, że nikt Cię nie widział: **+400pkt.**
Za każde zauważenie odejmuje się z tej puli.

W zależności od sprawności z jaką przejdzie się misję można uzyskać stopień:
1) **Thug (najsłabiej)**
2) **Novice**
3) **Ninja**
4) **Master Ninja**
5) **Grand Master (najlepiej)**

Okruchy z rękawa:

Celem opanowania zasad gry i technik walki należy kilka razy przejść misję pierwszą.

Popróbujcie wciskać różne kombinacje dwóch klawiszy: "kwadratu" i jakiegoś kierunku. Daje to różne ciekawe efekty (np. cięcie w bok z obrotu).

Jeśli przeciwnik cię nie zauważy, a ty podbiegniesz doń i zaatakujesz go, nie będziesz musiał z nim walczyć. Obejrzysz animowaną scenkę jednego z morderczych ciosów ninja i możesz grać dalej.

Tyle na dziś. Zapraszam za miesiąc. Zastanawiam się jak już jesteście dobrzy? I czy bylibyście w stanie mnie zaskocz... aaargh...

Podstawowy ekran gry

W prawym dolnym rogu widnieje zestaw dostępnego w misji sprzętu. Jego opisem zajmiemy się dalej. Lewy dolny róg to miernik aktualnej energii prowadzonego w grze ninja, bądź kuroichi. Oprócz tego znajduje się tam tablica, na której pojawiać się będzie pięć różnych informacji (znaków):

? - W pobliżu ciebie znajduje się wojownik, bądź cywil, który jak dotąd nie wie o twojej obecności;

! - Zostałeś dostrzeżony przez wroga, lecz nadal nie zostałeś zidentyfikowany - przeciwnik dopuszcza myśl, że jesteś hałasującym w krzakach psem czy kotem.

?! - Wróg zbliża się i zidentyfikował cię jako osobę groźną dla bezpieczeństwa. Wciąż nie zna jednak twojego dokładnego położenia, woła więc psy i łuczników, żeby obserwowali dachy i przeszukali zakamarki.

!! - Zostałeś dostrzeżony i zidentyfikowany jako ninja. Największy stopień zagrożenia! Alarm! Nie ma wątpliwości, że należy cię zabić.

Ponadto, pod tablicą czasem pojawi się licznik, który informuje cię w jakiej odległości od przeciwnika aktualnie się znajdujesz. Im cyfra mniejsza, tym jesteś bliżej. Lewy górny róg to mierniki energii twoich przeciwników - uwaga: wszystkie mierniki energii mają dwie formy: graficzną i liczbową - funkcjonujące jednocześnie.

Standardowe wyposażenie (dostępne przy niskich i średnich wartościach zdobytych po misji punktów):

1) **Linka z hakiem** - umożliwia wspinanie się na wysokie dachy i drzewa. Nic nie kosztuje, jest jako stałe wyposażenie.
2) **Ostrza do rzucania** - używasz ich wciskając trójkąt (namierzanie celu z perspektywy pierwszej osoby) i puszczając klawisz (wyrzucenie ostrza).
3) **Kolce** - kolce pozostawione na ziemi zranią przechodzącego po nich człowieka bądź psa.
4) **Lekarstwo** - wypite lekarstwo przywraca energię.
5) **Granat** - rzuca się go automatycznie przed siebie. Silna broń.
6) **Bomba dymna** - rzuca się ją przed siebie. Oślepia wrogów i wystawia ich na nasze ciosy.
7) **Mina** - zastawiona mina wybucha, kiedy nadepnie na nią pies bądź człowiek.
8) **Zatruty pokarm** - podrzucony na trasę marszu człowieka bądź psa jest przez nich zjadany (tylko w sytuacji, gdy nie wiedzą o twojej obecności) i wywołuje ataki konwulsji. Łakomczuchy stają się łatwym celem.
9) **Kolorowy ryż** - dobry do oznaczenia trasy. Myli także często pościg i zajmuje na chwilę psy (uwaga: psy mogą go zjeść).

Wyposażenie specjalne (dostępne przy wysokich wartościach zdobytych po misji punktów):

1) **Lightfoot scroll** - na chwilę czyni cię tak szybkim, że nie dostrzegają cię strażnicy.
2) **Protection amulet** - na jakiś czas zwiększa twoją odporność na ciosy, siłę i szybkość.
3) **Ninja armor** - zmniejsza obrażenia o 30%.
4) **Resurrection leaf** - kiedy masz go w ekwpiunku, a zostaniesz zabity, automatycznie wracasz do życia z 50% energii.
5) **Dog bone** - rzucona w kierunku twojego przeciwnika, przywołuje psa, który walczy u twego boku.
6) **Super Shuriken** - garść ostrzy do rzucania. Użycie analogiczne jak w przypadku pojedynczego, ale zadają większe obrażenia.
7) **Fire-eater scroll** - używając go zioniesz przez chwilę pojedynczym płomieniem ognia przed siebie, paląc przeciwników na swojej drodze.
8) **Sleeping gas** - usypia strażnika. Działa na niewielką odległość.
9) **Shadow decoy** - dmuchana kukła, która odwraca uwagę przeciwników, dopóki nie zostanie przebita pierwszym uderzeniem.
10) **Chameleon spell** - upodabnia cię do strażnika i możesz przechodzić obok przeciwników nierozpoznany.
11) **Decoy whistle** - okaryna, naśladująca kota. Dzięki niej, w przypadku zaniepokojenia straży możesz uspokoić ich sugerując, że na dachu hałasował kot, nie ty.

MEDIEVIL

wywiad z autorami gry

Skan:
Jason Wilson - kierownik artystyczny. 10 lat w branży. Inspiracje: filmy SF i filmy klasy B, komiksy oraz chłodne gry.
Jason Riley - artysta grafik. Kilka lat w branży. Inspiracje: Steven Spielberg, George Lucas, Peter Jackson, Tim Burton, Roland Emmerich.
Chris Sorrell - producent. 9 lat w branży. Inspiracje: Miyamoto-san (Shigeru Miyamoto).

N+: Witajcie. I jeżeli pozwolicie to od razu odpowiedzcie na to nieuniknione pytanie. Tim Burton, prawda?

CS: Nie da się ukryć. To jego pokręcone pomysły posłużyły nam do stworzenia growego odpowiednika jego "Rodziny Addamsów"...

N+: Ha! Wiedzieliśmy.

CS: ...zaś grą, która najwięcej tutaj wniosła było GHOULS'N'GHOSTS.

N+: Mieliście jakieś inne growe inspiracje? Tyle się ostatnio porobiło trójwymiarowych platformero - przygodówek...

CS: Chociaż pewne aspekty tego gatunku znalazły swoje ujście w MEDIEVILU, to jednak mieszanka jaką stworzyliśmy w tej grze jest nieco inna. O wiele większy nacisk położyliśmy na szlachtowanie zombiaków - różne zagadki i zagrywki z platformerów zeszły na dalszy plan. Dodatkowo mamy parę elementów RPG-owych... I wszystko jest okraszone tym charakterystycznym czarnym humorem.

N+: Tak, humor. Szczerze mówiąc Danny jest jedną z niewielu postaci, która potrafiła rozbawić nas samym uśmiechem. Całkiem niezły z niego przystojniak...

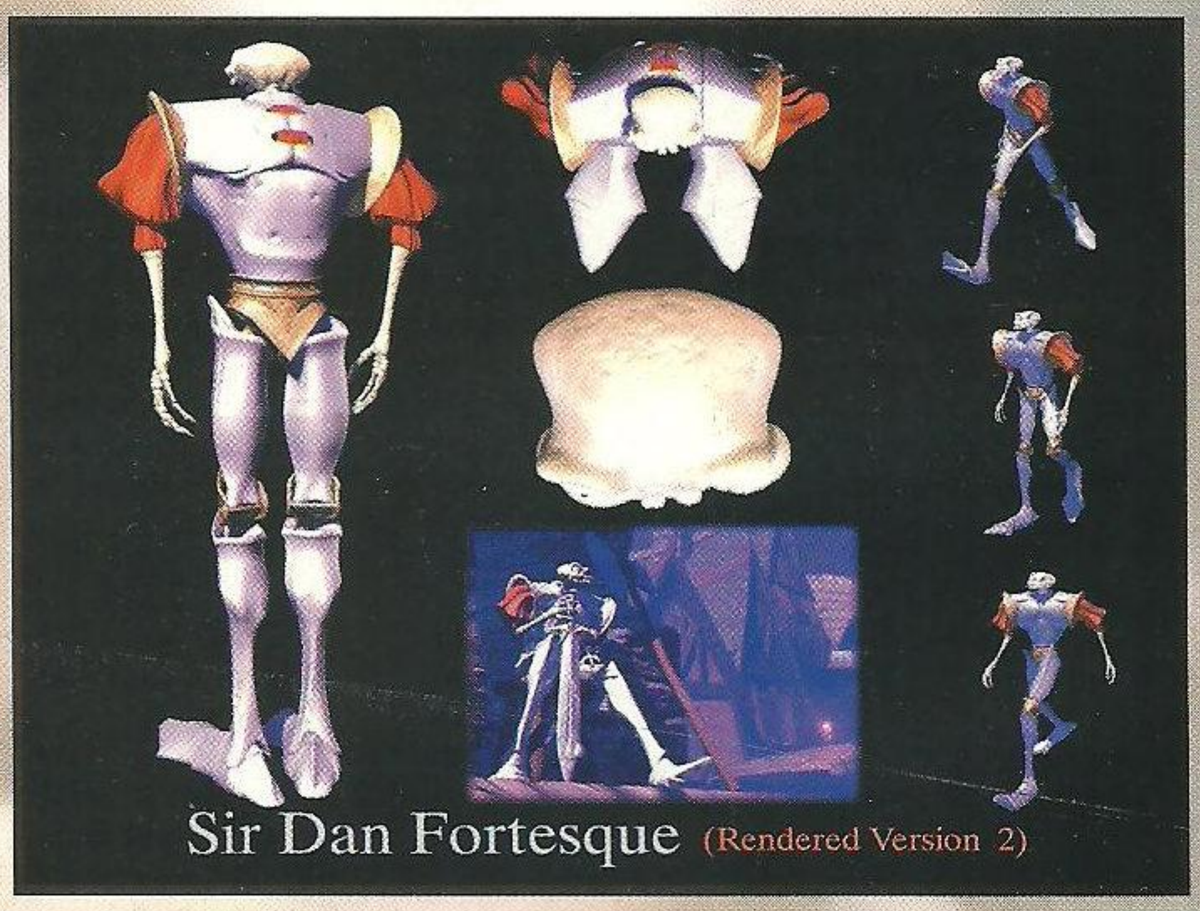
JW: Postawiliśmy na specyficzny "dorkowy" nastrój, jeśli wiecie o co mi chodzi. Z jednej strony mężny i waleczny bohater, a z drugiej — trochę frajerowaty.

N+: Skąd w ogóle wziął się Danny?

CS: To chyba bylo tak, że pani i pan Fortesque bardzo się w sobie kochali, i w pewnym szczególnym momencie doszło do tego, że urodził się mały Danny. A czterdzieści trzy lata później zginął śmiercią bohatera podczas szturmu na twierdzę złowrogiego Zoraka. I kolejne sto lat później został wskrzeszony przez samego Zoraka. Tak w zasadzie jego wskrzeszenie to efekt uboczny czarów złego czarnoksiężnika. Chciał sobie stworzyć armię zombiaków i przypadkiem zbudził też steranego Danny'ego Fortesque.

N+: Taaaak. A skąd wziął się sam pomysł na Danny'ego?

JW: Sam pomysł zrodził się w rezultacie kilku całonocnych burzy mózgów jakie mieliśmy z Chrisem. Projektowaliśmy różne szkielety - bo od samego początku miał to być szkielet - od wielkich, napakowanych z małymi główkami po malutkich z karykaturalnie wielkimi czachami. Wreszcie stanęło jednak na mniej więcej takim jakiego widzicie. Mniej więcej, bo nasze szkice do stanu używalnosci doprowadził dopiero Mitch Phillips.


Sir Dan Fortesque (Rendered Version 2)

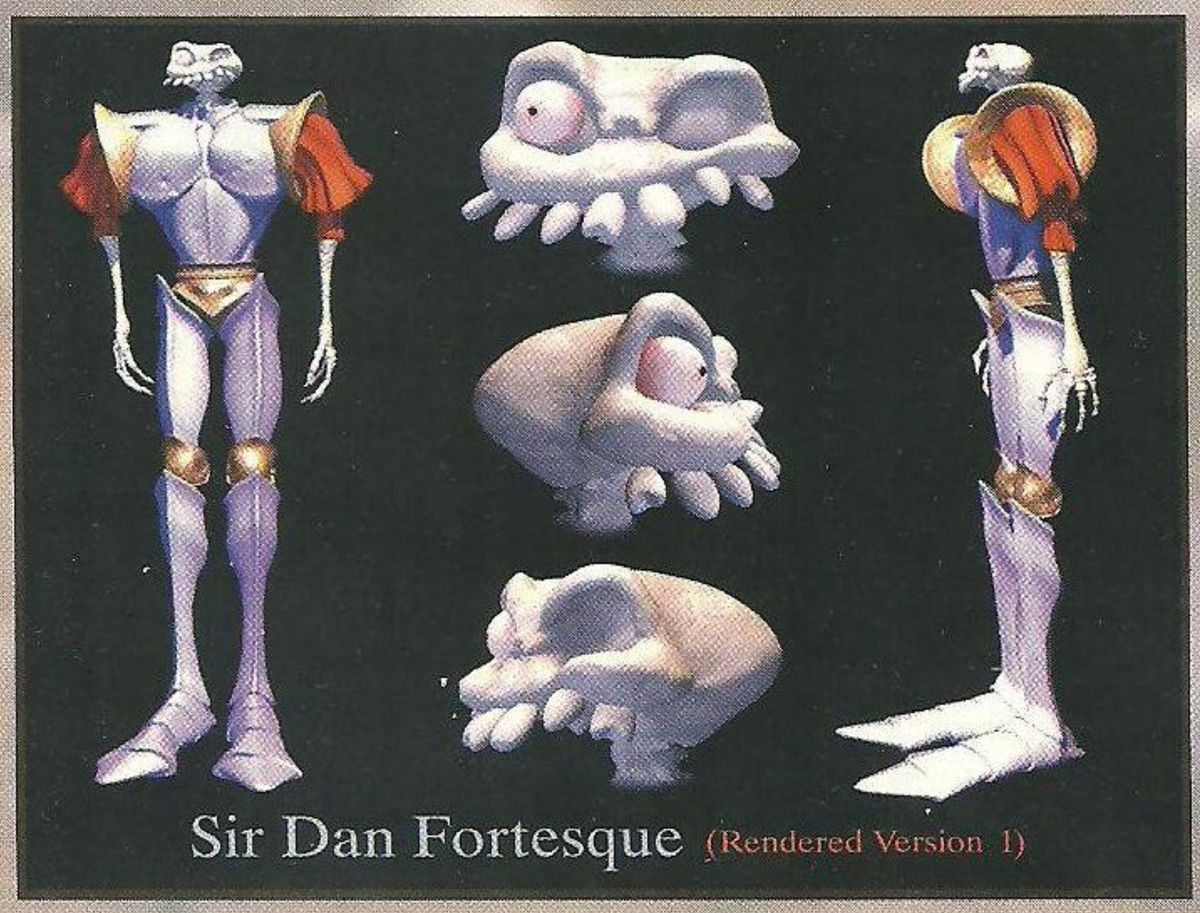
N+: Z czego jesteście najbardziej dumni w MEDIEVILU?

JW: Z tego, że ustanowiliśmy nowe standardy w zakresie wizualiów na Playstation. I z tego, że udało się nam wybiec o parę kroczków przed Nintendo 64 jeżeli chodzi o różne sztuczki hardware'owe.

CS: Chyba rzeczywiście udało się nam osiągnąć taki poziom bogactwa szczegółów i taką ilość w pełni trójwymiarowych obiektów i postaci jakimi niewiele gier, przynajmniej w tej chwili, może się pochwalić.

N+: Ile czasu zajęło zrobienie gry i ile osób przewinęło się przy jej produkcji?

CS: Projektowanie grafiki do MEDIEVILA zaczęło się na początku 1996 roku, a programiści przysiedli nad nią już w lecie. Początkowo programowaniem zajmowały się trzy osoby, później ich liczba zwiększyła się do sześciu (łącznie ze mną). Grafików było czterech plus Jason Wilson, który nadzorował ich prace. Dwóch ludzi zajęło się mapowaniem i umieszczaniem przeciwników na wszystkich poziomach. A trzech muzyków skomponowało ścieżkę dźwiękową.


Sir Dan Fortesque (Rendered Version 1)

N+: Grafika w grze to jedno, a animacje - drugie. Kto zajmował się tą drugą sprawą?

CS: Nad FMV-kami pracował jeden człowiek, pozostała trójka zajmowała się grafiką samej gry. Z tej trójki z kolei, jeden był nadzorującym wszystko animatorem, a reszta robiła modelowanie świata i postaci oraz dodatkowe sekwencje.

JR: To ja zajmowałem się grafiką wszystkich filmów CG. Jest ich w sumie 13. Dwa intra, outro oraz dziesięć animacji ilustrujących wydarzenia pomiędzy levelami. W sumie składa się to na czternastominutowy strumień animacji rodem z "The Nightmare Before Christmas" Burtona. Zrobienie tych czternastu minut zajęło mi półtora roku.

N+: Ale efekt jest wyśmienity. Dziękujemy wam bardzo za rozmowę. Jakieś ostatnie słowo?

JW: W grze jest po prostu całe mnóstwo różnych secretów.

N+: Ile dokładnie?

CS: Nie możemy o tym mówić. To sekret.

N(E)O COMMENTS

Przyjrzyjmy się transkryptowi rozmowy autorów MORTAL KOMBAT 4 z graczami. Spotkanie odbyło się przy pomocy internetu, na kanale IRC we wrześniu. Przybyli: *Ed Boon* - główny pomysłodawca i programista serii MK, *Dave Mikcic* - grafik i animator pracujący przy wszystkich częściach serii oraz *Josh Tsui* - współautor MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO. Wyniky z niego jedynie plotki i domysły, a to jest przecież w tej branży najfajniejsze :) A ponieważ ta rubryka to N(e)O comments, nasz komentarz zaczyna się od *[n+1]*.

EdBoon: Cześć. Proszę, zadawacje pytania po kolei :]

Belthor: Czy Noob Saibot jest w MK4?
EdBoon: Noob był w prototypowej wersji MK4, ale nie wyglądał dobrze, bo użyliśmy zbyt ciemnych teł. Dave postanowił zrobić mu nowy kostium i stworzyliśmy nową postać. Reszta jest historią...
[n+] A więc Reiko to w istocie Noob Saibot!

KevinDay: Kiedy pojawi się MK5?
EdBoon: Nie ustaliliśmy jeszcze daty, pewnie pod koniec 1999 albo nawet dopiero w roku 2000.
[n+] Jak zwykle programiści tryskają optymizmem, stawiamy na 2001...

MKDamage: Mam głupie pytanie, dlaczego daliście Johnny'emu Cage "łamacz jajek" - wiecie, ten cios w krocze.
EdBoon: Van Damme! Pamiętacie, że prowadziliśmy nawet rozmowy z Van Damme'm na temat digitalizacji - jesteśmy i byliśmy zafascynowani "Krwawym Sportem".

ReduxVx: Jaka będzie następna gra w Smoczej Serii?
Mikicic: Eurocom przygotowuje specjalną wersję MK4 na DreamCast'a, może to... a może SPECIAL FORCES.
[n+] SPECIAL FORCES! Co to jest!? No i MK4 na DC!

KOMBAT: Co stało się z psem, którego widzieliśmy na szkicach do MK MYTHOLOGIES, a który nie pojawił się się w grze?
Tsui: Przygotowaliśmy kilka poziomów więcej, ale po testach zdecydowaliśmy, że nie wykorzystamy wszystkich. Pies i jego level odpadli.

MKD: Co będzie z trzecim filmem w serii? Czy będzie mroczny i ostry, tak jak pierwsza część, czy raczej uderzycie w jeszcze innym kierunku? Czy macie jakiś wpływ na scenariusz?
EdBoon: Jaki trzeci film? Na razie studio pracuje nad serialem... Czytamy scenariusze odcinków, udzielamy rad i wykreślamy pomysły, które nie pasują nam do klimatu MK.

KevinDay: Czy Jax i Sonya będą związani z kolejną grą z cyklu MK MYTHOLOGIES?
Tsui : Nie jestem pewien, czy mogę odpowiedzieć na to pytanie.
[n+] A więc raczej będzie kolejna gra MK MYTHOLOGIES!

MKX: Dlaczego WaveNET MK (automaty w salonach gier połączone siecią) nie wypalił?
EdBoon: Bo nie udało nam się osiągnąć odpowiednio szybkiego połączenia po kablach - MK4 pracowało nam w 6-ciu klatkach na sekundę (fps). Nic się nie dało zrobić.

Kusanagi: Na jakim boardzie będzie pracować MK5 w salonach?
EdBoon: MK5 (i druga gra, nad którą pracujemy) będzie pracować na płycie Zeus 2, która jest 4 razy potężniejsza od pierwszego Zeusa.
[n+] Zeus 1, na którym fruwało MK4 ruszał milion polygonów na sekundę. Poza tym DRUGA GRA!?

EdBoon: KMFDM!!
Tsui: Wolność!
Mikicic: Dziękujemy za przybycie.

TV GAMES
Największy wybór gier!

SEGA MEGADRIVE - 100 tytułów
GAMEBOY (gry od 40 zł) - 100 tytułów

oraz
SATURN, PLAYSTATION, JAGUAR, GAME GEAR, 3DO

oferta promocyjna
GAMEBOY POCKET + GRA (do wyboru) - 295 zł!

PROWADZIMY ZAMIANĘ GIER!

Warszawa Ursynów, ul. Lachmana 4
(obok Domu Kultury)
info.tel (0602) 668-514

CZĘSTOCHOWA
ŚWIAT GIER TV

- SONY PLAYSTATION (ponad 250 tytułów!)
- NINTENDO 64 (wszystkie tytuły!)
- GAMEBOY
- SEGA SATURN

PROWADZIMY SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANĘ

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU, MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI

SYSTEM s.c.
al. NMP 28 (w bramie) 42-200
Częstochowa

GAWĘDY PO FAI

Nie przypuszczałem, że jeszcze do tego wrócę, ale najwyraźniej nie doceniam mocy słowa pisanego. Tak, tak, czas na kontynuację tematu Tekken kontra Virtua Fighter. Pozornie nie musiałbym właściwie nic pisać, jestem bowiem święcie przekonany, że jak tylko ukaże się Dreamcast z VF3.5 Team Battle, to rzesze fanatycznych wielbicieli Tekkena stopnieją co najmniej o połowę (i nie piszę tego złośliwie, bo oni po prostu zrozumieją, co lepsze dla ich zręcznych paluchów). Jednak po pierwsze do premiery europejskiej to jeszcze z miliard lat - ja tam łykam japońca jak tylko świtem zajedzie w Tokio ciężarówka z towarem - a po drugie zostałem źle zrozumiany, czego nie lubię. Jak na przykład mówię komuś, że jest bananem, a ten się pyta czy to dlatego, że się na żółto w solarium opalił, to czuję się w obowiązku sprostować fakty.

Dostałem dużo e-maili, a dyskusja była tak zażarta, że przeniosła się częściowo na listę dyskusyjną na Internecie. Jak się powinienem w sumie spodziewać, nikt nie zaskoczył, o co mi dokładnie chodzi, ale może właśnie dzięki temu było ciekawie. Zanim przejdę do bezpośredniej polemiki, pozwolę sobie raz i do końca określić mój stosunek do VF i TEKKENA...

TEKKEN jest bardziej efektowny, VIRTUA FIGHTER jest bardziej autentyczna (począwszy od fizyki gry, a na historii postaci skończywszy). Ponieważ wolę autentyczność, wolę VF. Wolę ją także z paru innych, drobniejszych względów, jak choćby to, że system kontroli jest bardzo intuicyjny i łatwy do opanowania (tylko trzy klawisze). Tyle.

A teraz do listów... Najbardziej udzielał się niejaki Artur Salwarowski vel Mutti, no ale ten przynajmniej w miarę wiedział, co pisze. Z jego e-maili, a także z pozostałych oraz z list dyskusyjnych udało mi się skompilować dziesięć najbardziej drażliwych dla Tekkenowców kwestii, które spieszę wyjaśnić publicznie (W tym odcinku przedstawię tylko trzy. Jeśli będzie napięcie - piszcie maile na adres redakcji - dalej puszczę kolejnych siedem. Albo zajmę się czymś innym).

1. Anal fireball...

Pisze Mutti: "Aha, jeszcze jedno. Pioruny Heihachiego, tudzież inne "efekty uboczne" oczywiscie nie są realne, bo NIE MAJĄ BYĆ! Ich rola jest zupełnie inna, mianowicie wskazują Major Counter, lub np. oznajmiają, że Heniek zaczyna Hellsweeps. (Jeśli pierwszy został zablokowany wysoko, of koz)". Na co ja odpowiadam: doskonale wiem, co mają oznaczać efekty specjalne. Informują, że był blok, albo że odwrotnie - udało sie wsadzić MC. Wszystko jasne. Tylko że to nie zmienia faktu, że to science-fiction na poziomie Zwiezdnej Pobieżałki (Star Trek) i z rzeczywistą walką nie ma nic wspólnego.

Weźmy sobie symulator jazdy figurowej na lodzie. Jak facetka robi wyskok, to za nią sznur różowych gwiazdek. Jak upada, krew tryska. Jak się zakręci osiem razy w powietrzu, robi taką osłonę jak Mechagodzilla kręcąc żelaznym łbem. ltd. Fajne? Fajne. Ładne? Ładne? Prawdziwe? Nie. W VF też są elementy, nazwijmy je, s-f (choć każdy, kto myśli, że Dural to robot, nie powinien się do tego głośno przyznawać), jak np. to, że zawodnicy skaczą na 5 metrów (ale to i tak pikuś w porównaniu z podrzutami w TEKKENIE), ale... Ale jest ich po prostu bardzo mało, podczas gdy w TEKKENIE są one osią gry. Nie mówię, że to wieśniactwo, tylko mówię, że mniej mi to odpowiada niż realizm VF. I wreszcie na koniec: dajecie się nieźle nabrać... Twórcy TEKKENA nie zrobili efektów specjalnych dla waszej wygody. Nie... To tylko efekt uboczny. W rzeczywistości chodziło o zamaskowanie niezbyt dokładnej kolizji obiektów 3D (czyli zawodników), kiedy to czasem rączka wchodzi do połowy głowy, a czasami w ogóle jej nie dotyka, a delikwent znokautowany...

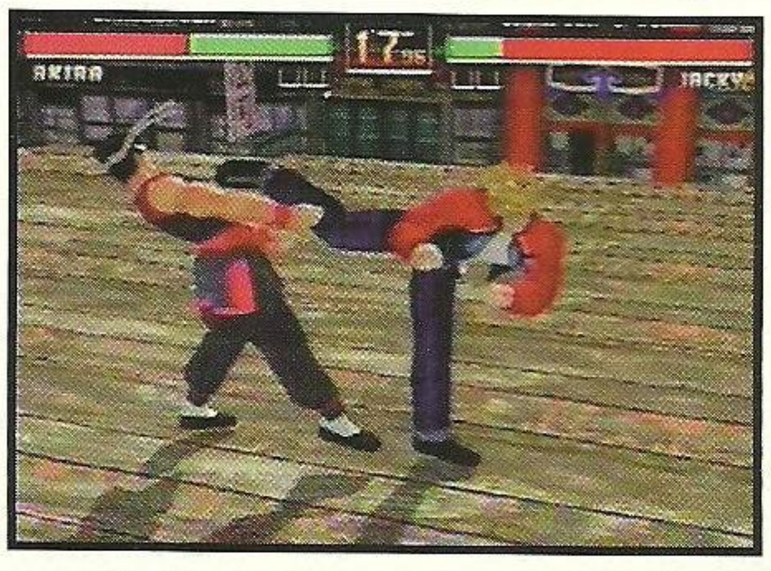
2. Virtua Fighter 2 PC...

Kolejny cytat na rozgrzewkę: "Moze fucktycznie za mało znam tę grę, bo grałem tylko dwa miesiące z kumplem-Pecetowcem, który w końcu stwierdził, że VF jest do dupy i od tej pory graliśmy u mnie w TK2, a teraz w TK3. Może po prostu nie miałem odpowiedniego nauczyciela...". No więc to jest tak. Jedzie sobie trabant i nagle się wywrócił do rowu obok krowiego placka. Placek się pyta: "Kto ty jesteś?". Trabant odpowiada: "Samochód". Na co placek: "Jak ty jesteś samochód, to ja jestem pizza". Tak samo jest z VF2 PC. To jest po prostu pomyłka. Pierwszym przykazaniem każdego szanującego się fana VF powinno być: nie będziesz grał w VF na PC-cie, bo to świętokradztwo i tania podróbka. Wersja pecetowa jest fatalna, nie tylko dlatego, że wygląda brzydziej niż na TV (taki już los gier konsolowych), ale z dwóch innych powodów. Po pierwsze, klawisze się blokują. Naciskam P+K+G na Stun Palma, a tu nic. Bo trzy klawisze na raz to już za dużo dla mojego BIOS-u... Abstrahując od faktu, że pad konsolowy a granie na klawiaturze - nawet jeśli wszystko jest okay - to dwa inne światy (z przewagą oczywiście tego pierwszego). Po drugie, i najważniejsze, VF ma sens tylko wtedy, gdy śmiga 60 klatek na sekundę (dlatego ja osobiście krzywię się nawet na wersję PAL-owską). Na pececie tyle nie chodzi, choć mam P2/300 i VooDoo2. Nie chodzi tu tylko o estetykę (choć tak jest bardzo ważna: niech każdy posiadacz VF2 PC pójdzie do byle jakiego salonu gier, gdzie jest VF2 i porówna sobie te dwa obrazy), ale o kontrolę sytuacji. Nasi japońscy bracia piszą całe artykuły na temat numerów "jednoklatkowych" (przykład: ruch kopnięcia Akiry zalicza cios od 13-tej klatki, ale przerwać go - kick cancel - można aż do 14-tej. Więc spece potrafią kopnąć i dać cancela na 13-tej klatce, tak że mimo zaliczonego ciosu nie mają recovery time i mogą od razu puścić następny cios - a przeciwnik ma stuna, oczywiście. Mówimy tu o 1/60 sekundy!!!), więc uwierzcie mi, że to ważne. A tymczasem VF2 PC bez bólu potrafi gubić do 10 klatek... I może jeszcze jedna dygresja: po roku spędzonym z VF na Saturnie, po prostu łzy mi z oczu płyną, jak widzę tragedię wersji PC. Zróbcie sobie i światu dobrze i nie kupujcie (a tym bardziej nie grajcie) tego chłamu.

3. Varia czy Variaci...

Cytat: "Jeszcze jeden argument za TK3 - DUŻE zróżnicowanie stylów. Od Karate, przez Kung-Fu, aż do Capoeira. Chodziło mi o to, że VF to tylko Japonia+Chiny (w słabym wydaniu). No i zapasy. W TK masz: Japonia: Paul, Nina, Jin, Heihachi, Anna. Chiny: Lei, Ling, Julia, Law. Brazylia: Eddy. Korea: Hwoarang. Oprócz tego: Zapasy, Kick-boxing i Popierdoleńcy. Moim zdaniem różnorodność jest o wiele większa... A w ogóle: Czy w którymkolwiek VF jest ktoś tak zajebisty jak EDDY? I would say NO."

Ha! Akurat w VF różnorodności nie brak, i nie wiem, skąd pomysł, że style w VF są w słabym wydaniu (w całym TEKKENIE do wszystkich postaci użyto tylko dwóch aktorów motion-capture, co to mówi nam o powierzchowności stylów?!). Japończyk Akira używa chińskiego stylu Hakkyoku-Ken, Japonka Aoi uderza Aiki Ju-Jutsu, Australijczyk Jeffry walczy Pancratium (styl wojowników starożytnego Rzymu), Amerykaniec Jacky i jego siostra używają filmowego Jeet Kune Do (wymyślił go sam master Bruce!), Japoniec Kage ma zakazany Hagakureyuu Ju-jitsu, Pai jest z Hong-Kongu i walczy Ensei-Ken, jej ojciec to już czysty Chińczyk i naparza legendarnym, choć także zabronionym Koen-Ken, Lion jest Francuzem i pyka Tourou-Ken, Chińczyk Shun kręci Drunk Kung-Fu, Japoniec Taka to czyste Sumo, a Kanadyjczyk Wolf to Pro-Wrestling. Nie lubię wrestlingu, ale reszta stylów to są konkrety, a nie bajki (jakim stylem walczy Yoshi?!?). Wymienianie na jednym oddechu Niny i Anny uważam za ryzykowne, bo bardzo mało się od siebie różnią. Zresztą, jakby tak wyrzucić z Tekkena postaci, które część ruchów mają skopiowane od innych zawodników, zostałoby ich naprawdę maluteńko...



I owszem, Eddy jest miodny. To, że Capoeira to styl, który zazwyczaj przegrywa w walkach ze wschodnimi odpowiednikami, to pikuś i nie przejmowałbym się tym zbytnio. Jednak ja nie chcę efektowności za wszelką cenę, a dobrej walki. Gdybym chciał efektowność, wolałbym SOUL BLADE'A zamiast TEKKENA: SB to świetna gra, ale jednak TEKKEN jest dużo głębszy. Być może TEKKEN to świeża, błyszcząca cyrkonia, a VF to porysowany, stary diament, ja jednak zawsze ceniłem jakość, nie ilość i dlatego więcej radochy sprawia mi twór Yu Suzuki, niż dzieło... No właśnie, ilu z was, fani TEKKENA, wie, kto zrobił ich ulubioną grę BEZ zaglądania do instrukcji?... Tak myślałem.

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem firmy developerskiej METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, a jego poglądy nie zawsze reprezentują poglądy redakcji NEO PLUS. Tak na wszelki wypadek.

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

NEO PLUS

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

■ PRENUMERATORZY WYGRYWAJĄ:

- **nie stoją w kolejkach**
- **dostają co miesiąc NEO PLUS do domu**
- **nie patrzą nerwowo na kalendarz**
- **wyciągają z kopert specjalne upominki i niespodzianki**

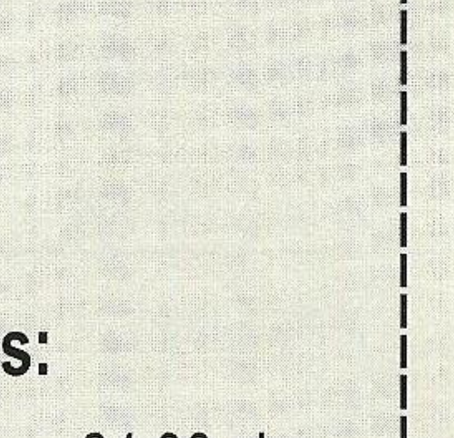
■ JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

Wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu - 6 lub 12 numerów - wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. To wszystko - teraz trzeba czekać na pierwszą przesyłkę.
Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, czwartego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer piąty. Ale nie martw się - NEO PLUS będzie też dostępne w archiwaliach, po obniżonej cenie.
Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.

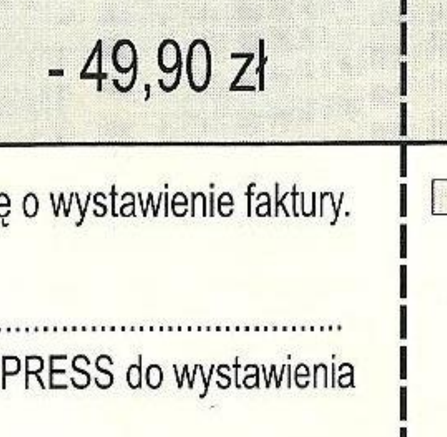
CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 24,90 zł
12 numerów - tylko 49,90 zł

Każdy, kto zaprenumeruje NEO PLUS na załączonym kuponie, dostanie wraz z prenumeratą kolorowe naklejki z naszym logo!

NIE WAHAJ SIĘ DŁUŻEJ!



VIGILANTE 8
(c) Activision
1 & 2 Player
Demo Version



WINTER REL. '98
(c) Sony
MEDIEVIL, CRASH 3,
SPYRO THE DRAGON,
KULA WORLD i inne...

Tylko w tym miesiącu wysłaliśmy do naszych prenumeratorów blisko 100 płyt z wersjami demonstracyjnymi gier na PlayStation!
Kto wie, co wymyślimy następnym razem!

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

na okres:

☐ 6 numerów - 24,90 zł

☐ 12 numerów - 49,90 zł

☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....
pieczęć i podpis

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

na okres:

☐ 6 numerów - 24,90 zł

☐ 12 numerów - 49,90 zł

☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....
pieczęć i podpis

w prenumeracie:

- taniej
- bezstresowo
- z gwarancją regularnego otrzymywania
- już od pierwszego numeru atrakcyjne upominki

UWAGA!
Wszyscy prenumeratorzy NEO PLUS za miesiąc otrzymają:

firmowe długopisy NEO PLUS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

na okres:

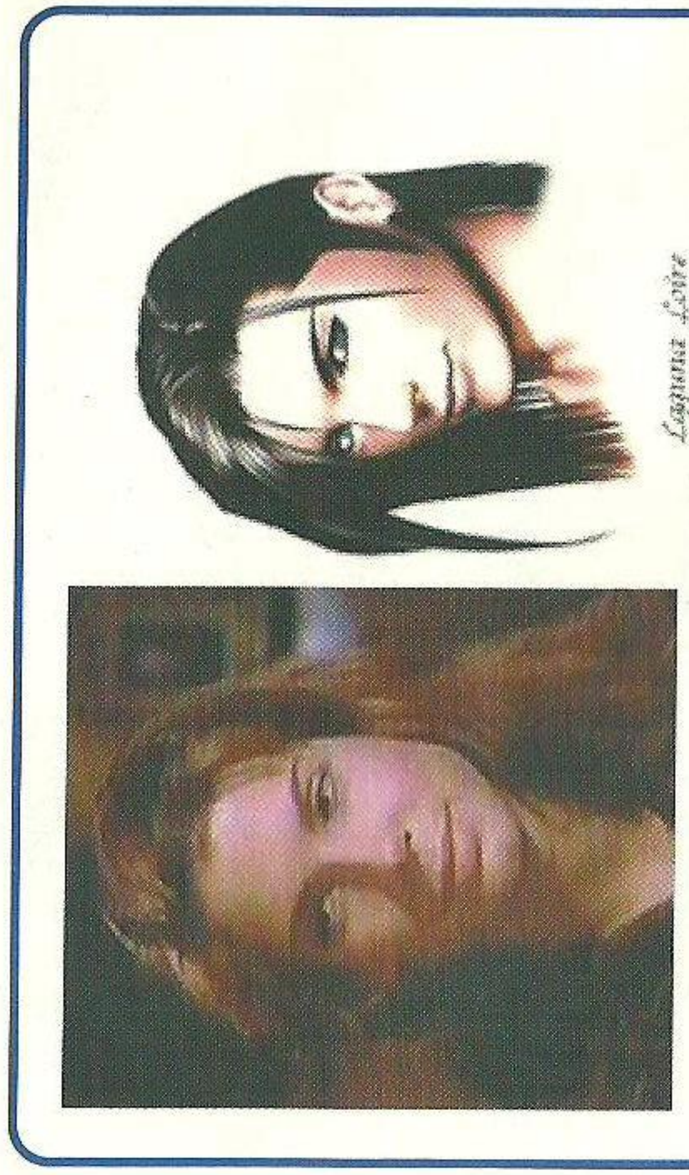
☐ 6 numerów - 24,90 zł

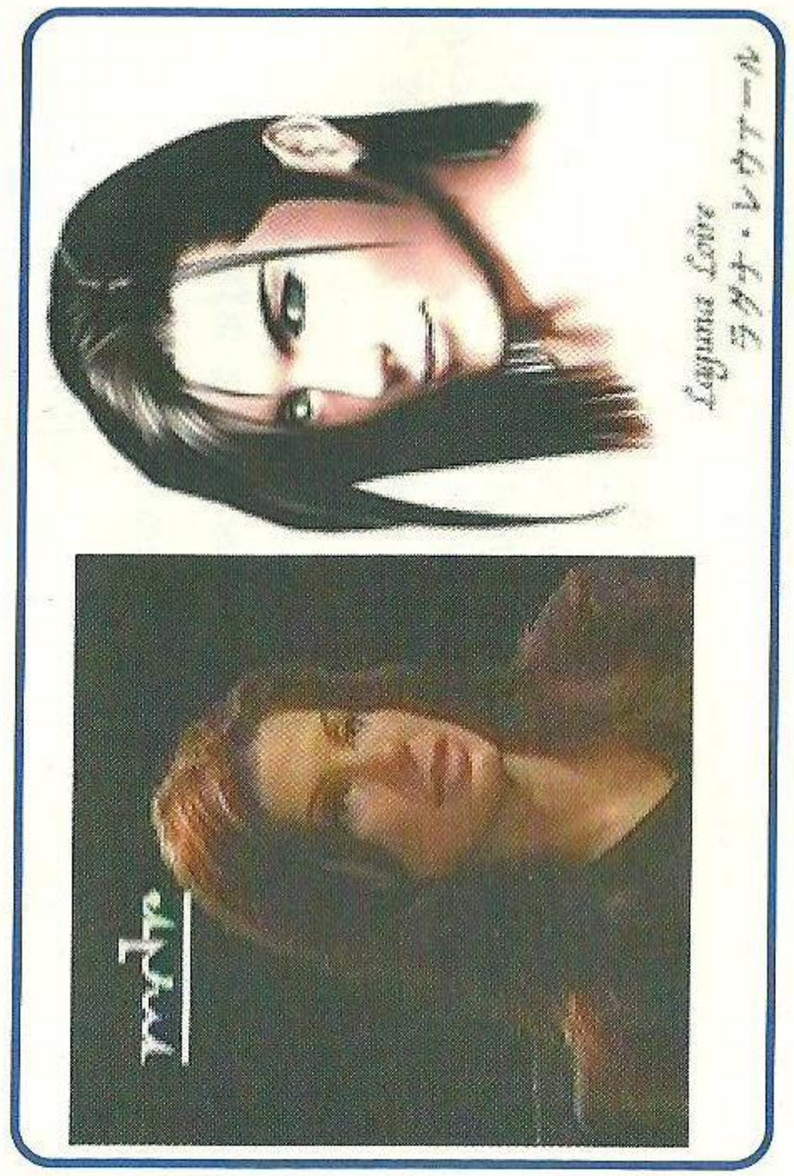
☐ 12 numerów - 49,90 zł

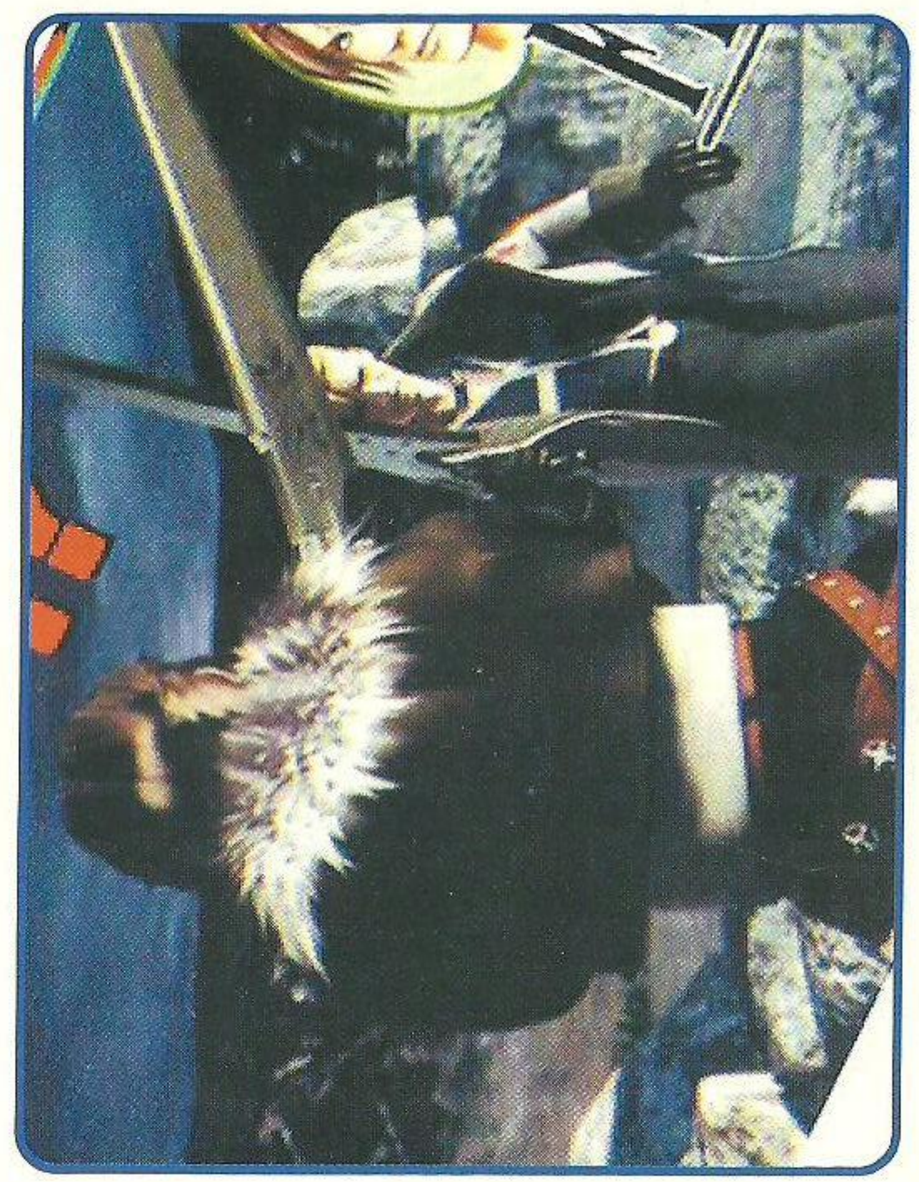
☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....
pieczęć i podpis







Odcinek dla poczty	Odcinek dla banku	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla wpłacającego
kwota: ..... zł ..... gr	kwota: ..... zł ..... gr	kwota: ..... zł ..... gr	kwota: ..... zł ..... gr
słownie złotych:	słownie złotych:	słownie złotych:	słownie złotych: .....
.....	.....	.....	.....
groszy jak wyżej:	groszy jak wyżej:	groszy jak wyżej:	groszy jak wyżej: .....
wpłacający:	wpłacający:	wpłacający:	wpłacający: .....
ul.	ul.	ul.	ul. .....
-	-	-	- .....
na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.	na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.	na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.	na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa	na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa	na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa	na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112	numer: 12401112-30015757-2700-401112	numer: 12401112-30015757-2700-401112	numer: 12401112-30015757-2700-401112
Datownik ..... opłata zł..... gr.....	Datownik ..... opłata zł..... gr.....	Datownik ..... opłata zł..... gr.....	Datownik ..... opłata zł..... gr.....

SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

Powoli zaczyna się spoiling. Z Japonii dociera coraz więcej nowych danych na temat FINAL FANTASY VIII. Przeciekają informacje na temat negatywnych bohaterów, historii Squalla, kolejne detale dotyczące G.F.- ów... Podejrzewam, że w tym tempie, w momencie kiedy gra dotrze wreszcie na europejski rynek, nikt nie będzie w stanie napawać się jej złożoną fabułą czy ciekawymi zwrotami akcji.

Po prostu wszyscy będą wiedzieć już na jej temat absolutnie wszystko. Dlatego czas na mały sondaż. Napiszcie czy chcecie wiedzieć więcej na temat gry, czy może już wam wystarczy.

Nowym G.F- em jest Ifrit. Wygląda na to, że G.F.- ów każda z występujących w grze postaci będzie miała nieco więcej niż jeden. Dodatkowo, prawdopodobnie będzie można hodować je w sposób zbliżony do tego z Chocobosami.

Najpierw Leviathan, potem Ifrit... Prawdopodobnie jeszcze niejeden z Summonów z FFVII zagości na naszych telewizorach przy okazji przygód Squalla. Mamy już żywioł wody (Levi) oraz ognia (Ifrit). Czas na ziemię (Titan?), lód (Shiva?) i błyskawicę. Poza tym postawiłbym jeszcze na Bahamuta. Fajnie wrzeszczał.

Ciekawa jest pewna sprawa związana z G.F - ami. Otóż podczas ich przyzywania w czasie walki, postać, która postanawia skorzystać z ich pomocy nagle traci swoje Hit Pointy. Zamiast tego, pasek energii zajmuje inny, symbolizujący żywotność stwora. Ponieważ przyzywanie zwykle trwa więcej niż jedną turę, toteż i postać jest wtedy wystawiona na razy przeciwnika. Wystarczy więc, że jakiś potężniejszy boss klepnie ze dwa razy przyzywającą postać, a życie jej G.F - a schodzi do zera. I co wtedy? Ano w czasie tej właśnie walki już owego G.F - a przyzwać nie można. Na szczęście już w następnych nie ma z tym problemów.

Dobrze, było parę luźnych uwag i kilka dywagacji, teraz czas na garść faktów. Do obiegu trafiły materiały prezentujące pierwszą zła panią FFVIII (podziękowania dla Shonen Jump 42). Damą ową jest niejaka Majo Idea (po japońsku Majo to coś w rodzaju wiedźmy). Imienia angielskiego jeszcze nie ujawniono. O tej pięknej i tajemniczej kobiecie nie wiadomo zbyt wiele, poza tym, że jest zła. Jak głosi tekst, Majo Idea przedstawiona jest podczas filmu CG, na którym przepływa w powietrzu pośród tłumu gawiedzi. W pewnym momencie filmu przed jej oblicze trafia Seifer...

Idea jest wiedźmą wyglądającą na dosyć młodą (ale w końcu 95% kobiet po to pozostaje wiedźmami, aby nigdy się nie zestarzeć), ale wywodzącą się z rodziny o silnie zakorzenionych wiedźmich tradycjach. No i tyle o Majo.

Wciąż brak jest jakichkolwiek informacji na temat pana Loire. Tajemniczy reporter-idealista ma grać jedne z pierwszych skrzypiec w grze, a jednak, mimo to, wciąż nie ma żadnych informacji na jego temat. Jednak jest on jedyną postacią, z którą wiąże się jakaś anegdota. Otóż na samym początku całego szaleństwa, jakie rozpętało się po puszczeniu przez Squaresoft artworków ze Squallem i Laguną natychmiast rozgorzała zaciekła dyskusja. Podsycana jeszcze przez dziennikarzy obecnych na konferencji prasowej w Atlancie, jaką Square zorganizowało z okazji FFVIII. W skrócie chodzi o to, że część osób podejrzewała, że Laguna Loire to w rzeczywistości kobieta. Faktycznie, jeżeli sięgniecie po pierwszego N+ zobaczycie, że twarz ma dosyć niewieścią. Co więcej, na necie pojawiły się zdjęcia Laguny Loire oraz Sandry Bullock - zestawione obok siebie wyglądały bardzo podobnie. W końcu sprawa wyjaśniła się po oficjalnym komunikacie Squaresoftu. Ale chyba kilka osób już się do biednego, Bogu ducha winnego Laguny, odrobinkę zrazi.

Wspomniałem o Sandrze, więc i przejście do kolejnego tematu jest ułatwione. Otóż Square już od pewnego czasu ostro pracuje nad ekranizacją FINAL FANTASY. W zamierzeniach Squaremanów ma to być w pełni wygenerowany przez komputer (CG) obraz. Czyli byłoby to czymś w rodzaju półtoragodzinnego intra... Zawsze o tym marzyłem. Oczywiście pierwszym pojawiającym się w tej sytuacji pytaniem jest to, jakie postacie zagoszczą na ekranie. Ale Square w tym punkcie skraca piłkę. Żadnych Cloudów, Squalli, Kainów czy kogo tam jeszcze. Film ma przedstawiać zupełnie nowych bohaterów, nowy świat i nowe wydarzenia. Pewnych elementów (takich jak Wedge i Biggs) pewnie nie zabraknie, ale będzie to w zasadzie zupełnie nowa opowieść. Akcja ma być osadzona w futurystycznym świecie, zbliżonym trochę do tego, w jakim miejsce miała akcja FFVII. Film ten, zupełnie przełomowy jeżeli chodzi o zastosowane rozwiązania, ma zmasakrować konkurencję i pozostawić widzów płaczących nas swoimi brzydkimi i nie CG-owymi życiami. Być może film trafi na ekrany kin w USA jeszcze w tym roku.

Jak będzie Wedge i Biggs, to nie zabraknie też pewnie żółtopiórego bohatera - wizytówki Squaresoftu. Chocobosa. Przy okazji chcę uspokoić wszystkich, którzy niepokoili się jego losami. Nie przepadł gdzieś w przerwie pomiędzy VII-ką a VIII-ką. Wyższego niż dotychczas i smuklejszego Choca widziano ponoć w grze. Co prawda nie wiem czy Squall dobrze wyglądałby dosiadając (nawet smukłego) żółtego jak cytryna Chocobosa, ale to tylko moje zdanie.

Na koniec jeszcze jedno. Już wiadomo skąd Squall ma swoją szramę. Ale nie powiem ani słowa. Spójrzcie tylko na screeny.

Squaerio

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
Czynne 7 dni w tygodniu
OKAZJA ! Niskie Ceny !

TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-60)1282363
tel. (0-22)7731982
fax: (0-22)7733614

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Bomberman World	195.00
Colin Mc Rae Rally	**195,00**
Dead or Alive	195.00
Dethrap Dungeon	159.00
Grand Thief Auto	195.00
Gran Turismo	**195.00**
Mortal Kombat 4	**199.00**
Premier Manager '98	195.00
Resident Evil 2	**199.00**
Tekken 3	**199.00**
Tomb Raider 2	199.00
Tommy Makkinen	195.00
Total NBA '98	**109.00**
Wargames	195,00
World Cup '98	**195.00**
WWF War Zone	195.00
Vigilante 8	**195.00**
Platynowa seria:	
Command & Conquer	**109.00**
Crash Bandicoot	109.00
Destruction Derby 2	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Fifa '98	**109.00**
Formula 1	**109.00**
Internat. Superstar Soc. Pro	109.00
Mortal Kombat Trilogy	109.00
NBA '98	**109.00**
NHL '98	**109.00**
Tekken II	**109.00**
Tomb Raider	109.00

Wybrane akcesoria do PlayStation:	
Konsola Playstation(+Dual Sh.)	619.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Kontroler DUAL SHOCK	**139.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Mega Mem. Card(360 bloków)	195.00
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	43.00
Barracuda - joypad analog.	**99.00**
V3 Racig Wheel -kierownica	309.00

Uwaga!!!
Jeżeli Twoje PlayStation:
- nie wczytuje gier
- przerywa sekwencje filmowe
Zadzwoń !!!
Wymienimy czytnik i konsola będzie jak nowa !!!

Nintendo 64

Wybrane tytuły gier :

Banjo Kazooie	**229.00**	NHL' 98 Breakaway	285.00
Bust a Movie II	255.00	**Olympic Hockey '98**	**295.00**
Diddi Kong Racing	239.00	**Quake**	**295.00**
Duke Nukem 64	285.00	San Francisco Rush	285.00
Fifa '98	285.00	Snowboard Kids	225.00
Fighters Destiny	295.00	Star Fox 64	275.00
Forsaken	**295.00**	Super Mario 64	225.00
Golden Eye	285.00	**Top Gear Rally**	**275.00**
GT 64	**285.00**	WCW vs World Tour	295.00
ISS Pro	285.00	**WWF War Zone**	**255.00**
Mortal Kombat Myt.	295.00	**World Cup '98**	**295.00**
Nagano Winter Ol.	295.00	Virtua Chees 64	285.00
NBA Courtside	**255.00**		

Wybrane akcesoria do N64:	
Konsola Nintendo 64	689.00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159.00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	96.00
Memory Card (13 stron)	65.00
Memory Card Plus (52 strony)	96,00

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Tips & Tricks

Zgodnie z Waszymi życzeniami zmieniamy nieco formę publikowania tipsów. W myśl zasady - więcej i więcej, tipsy zostały skompresowane (hmmm...). Sorry za błąd w cheacie do MORTAL KOMBAT 4 na PSX'a miesiąc temu - rehabilitujemy się poprawką. Wasz Trickman - brother Louie.

COLIN McRAE RALLY

Codemasters, PlayStation

Mnóstwo cheatów do tego wspaniałego wyścigu. Kody trzeba wpisywać jako imię zawodnika.

DIDDY CARS	- tryb mikromaszyn
TINFOILED	- chromowany pojazd
MOONWALK	- niska grawitacja
OPENROADS	- wszystkie trasy
SHOEBOXES	- wszystkie samochody
HELIUMNICK	- pilot po helu
MOREOOMPH	- x2 power
FORKLIFT	- tryb kierownicy
SILKYSMOOTH	- 60 fps'ów
BLANCMANGE	- dziwny samochód :)
NIGHTRIDER	- yazzda w ciemnościach
PEASOUPER	- mgła na trasach
BUTTONBASH	- super akceleracja
DIRECTORCUT	- zabawa z replay'em
KITCAR	- superturbo (select)

TRYB POŚCIGOWY
Zapauzuj grę i wstukaj sekwencję:
Trójkąt+Kwadrat+Kółko - 6 razy, a potem **L1, L2, R1, R2** znowu 6 razy. Powinieneś usłyszeć głos pilota, jeśli wstukałeś poprawnie.

MORTAL KOMBAT 4

Midway, PlayStation

Jeszcze raz przepraszamy za skopane kody z zeszłego numeru. To już nie powinno się powtórzyć, po prostu niechcący podaliśmy dwa razy kod dla Nintendo 64 (który swoją drogą jest OK).

1. Wybierz opcję gry dla dwóch graczy i wstukaj Kombat Kod **302-213** na ekranie z dwoma przeciwnikami mierzącymi się wzrokiem. Musisz mieć 4 ręce, bo to będzie wyglądać następująco: na pierwszym padzie (gracz 1) - **3xLP, 2xLK** i w tym samym czasie na drugim padzie (gracz 2) **2xLP, 1xBLOK** i **3xLK.** Zakończ grę i wróć do menu.

2. Wejdź do opcji, najedź na **"VERSUS SCREEN"** i przytrzymaj **BLOK + RUN** przez **10** sekund. Pojawi się Cheat Menu. Wybierz którąś z opcji łatwego fatality, teraz wystarczy nacisnąć **DÓŁ + HP** przy słaniającym się gościu aby go porządnie zmasakrować.

3. Aby zagrać jako **Goro,** skończ grę **Shinnokiem.** Teraz na ekranie wyboru postaci najedź kursorem na opcję **HIDDEN** i wybierz ją, potem na **Shinnoka** (3x w górę i raz w lewo). Wciśnij **START,** teraz **RUN,** puść **START** i wciśnij **BLOK.**

4. Aby zagrać jako **Noob Saibot,** skończ grę jako **Reiko.** Teraz na ekranie **VS** (2 graczy) wpisz Kombat Kod **012-012** (gracz 1- **1xBLOK, 2xLK,** gracz drugi tak samo). Przerwij grę i wróć do menu. Wybierz normalną grę, na ekranie wyboru zawodników najedź kursorem na opcję **HIDDEN** i wybierz ją, a potem najedź niewidzialnym kursorem na **Reiko** i wciśnij **BLOK + RUN.**

5. Aby zagrać jak **MEAT,** musisz w trybie dla dwóch graczy wybrać opcję **GROUP** i wygrać 15 walk pod rząd (okaże się, że walczyłeś już jako wszystkie 15 podstawowych postaci). Teraz wybierz dowolną postać na ekranie selekcji, a będziesz walczyć jako **MEAT!**

F-1 WORLD GRAND PRIX

Video Systems, Nintendo 64

ZŁOTY KIEROWCA
Wejdź w tryb Exhibition i wybierz kierowcę ukrytego pod xyvką **Driver Williams** i zmień jego nazwisko (last name) na **"Pyrite".** Wróć do ekranu tytułowego i wejdź jeszcze raz do Exhibition. Znajdziesz tam nowego kierowcę...

SREBRNY KIEROWCA
Wejdź w tryb Exhibition i wybierz kierowcę ukrytego pod xyvką **Driver Williams** i zmień jego nazwisko (last name) **na "Chrome".** Wróć do ekranu tytułowego i wejdź jeszcze raz do Exhibition. Srebrniak będzie na miejscu.

NOWA TRASA NA HAWAJACH
Wygraj tryb Championship na poziomie trudności "professional", aby dostać bonusową trasę.

GALERIA I LISTA PŁAC
Wygraj tryb Championship na poziomie trudności "rookie" i wejdź do opcji po nowe opcje :)

CARDINAL SYN

Kronos, PlayStation

Dzięki tym cheatom można zagrać wszystkimi ukrytymi postaciami. Wszystkie stuka się na screenie tytułowym, gdy miga napis **"Press Start".** Dźwięk potwierdzi dobrze wstukany cheat.

Bimorphia	Prawo, Prawo, Prawo, Dół, Kwadrat
Juni	Góra, Lewo, Lewo, Góra, Kwadrat
Kahn	Góra, Góra, Dół, Dół, Trójkąt
Moloch	Góra, Prawo, Dół, Lewo, Kwadrat
Mongwan	Dół, Dół, Dół, Góra, Trójkąt
Redemptor	Góra, Dół, Lewo, Prawo, Kółko
Stygian	Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Trójkąt
Vodu	Lewo, Lewo, Lewo, Góra, Kółko

BURNING RANGERS

Sega, Saturn

Aby zagrać dodatkowymi postaciami, musisz najpierw ukończyć cztery podstawowe misje. Hasła podaje się w opcji **"Passwords"**

Big	3BIG2BPLCK
Lead Phoenix	GS4LEAD2ZU
Chris	DH5CHRIS5H
Iria	HTL2IRIA5O

Tak na marginesie szkoda, że ta gierka nie ukaże się na Dreamcasta. Może część druga? Ale team zajęty jest przy Soniku...Okay, trzy linijki tekstu.

BATMAN & ROBIN

Acclaim, PlayStation

Nietykalność
Na ekranie tytułowym wstukaj:
L1, R2, R1, L2, SELECT, X, KÓŁKO

MISSION: IMPOSSIBLE

Infogrames, Nintendo 64

Wszystkie kody wstukujemy na ekranie wyboru misji. Gdy zostaną poprawnie wprowadzone, Ethan coś tam powie.

Gigant głowy	C-Dół, L, C-Góra, L
Turbo	C-Góra, Z, C-Góra, Z, C-Góra
Dzieciaki	C-Dół, C-Góra, R, Lewo, Z
Duże głowy	C-Dół, R, C-Góra, L, C-Lewo
Duże stopy	C-Dół, R, Z, C-Prawo, C-Lewo
Uzi	C-Prawo, C-Lewo, C-Prawo, C-Dół, R
Rakietnica	R, L, C-Lewo, C-Prawo, C-Dół
Pistolet 1	C-Góra, L, C-Prawo, C-Lewo, C-Góra
Pistolet 2	R, L, C-Dół, C-Góra, C-Góra

DODATKOWY POZIOM
Gdy ukończysz grę, poczekaj aż przeleci lista płac. Znajdziesz się w ambasadzie, na spotkaniu z autorami gry. Gdy porozmawiasz ze wszystkimi po kolei, Candice i Ethan przyłączą się i zacznie się zabawa.

VIGILANTE 8

Activision, PlayStation

Kody należy wstukiwać w opcji **"Passwords".**

HARDEST OF ALL	ultratrudne
I WILL NOT DIE	nietykalność
REDUCE GRAVITY	szalona grawitacja
SAME CHARACTER	ta sama potać w trybie vs
GO SIGHTSEEING	bez przeciwników
MONSTER WHEELS	wielkie opony
DEADLY MISSILE	silniejsze pociski
WMNNWLHTSCUCLH	wszystkie sekrety
SEE ALL MOVIES	wszystkie filmy

Każda broń ma po dwa ataki specjalne do wykonania podczas jatki. Jeden podaje instrukcja, oto drugi - wszystkie zakańczamy przy pomocy Machine Gun'a (mogą być problemy na analogu).

Interceptor Missiles	Góra-Góra-Dół-Fire
Bull's Eye Rockets	Góra-Dół-Góra-Fire
Sky Hammer	Dół-Dół-Dół-Fire
Bruiser Cannon	Dół-Góra-Dół-Fire
Roadkill Mines	Lewo-Prawo-Góra-Fire

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE
Nintendo Sports, Nintendo 64

ALLEY-OOP
Najpierw upewnij się, że masz swojego człowieka pod koszem przeciwnika. Teraz wciśnij **C-GÓRA** i **B**.

BONUSOWE TEAMY
Wybierz opcję "**Pre-Season**", wciśnij i przytrzymaj **L** i **A**. Gdy zaczniesz wybierać drużyny, pojawią się nowe teamy - Nintendo, Left Field i N64.

INNY REPLAY
Aby obejrzeć replay z innej kamery, podczas oglądania powtórki przytrzymaj przycisk **B**.

DYSKOTEKA
Zapauzuj mecz (**Start**). Teraz wstukaj kombinację:
A, C-GÓRA, DÓŁ, GÓRA, C-DÓŁ, R, R, B, C-PRAWO, C-PRAWO, Z

WIESZANIE SIĘ NA KOSZU
Przytrzymaj **B**, gdy twój zawodnik zapakuje kulę z obu rąk (tylko dwuręczne dunki).

REPLAY REPLAY'A
Gdy chcesz powtórzyć replay efektownego wsadu, wciśnij jednocześnie **B** i **Z**.

TOMMI MAKINEN RALLY
Europress, PlayStation

Kody należy wpisywać przy podawaniu imienia gracza - w menu pojawi się opcja cheats, gdzie można włączać i wyłączać cheaty.

Peugeot	PEUGEOT
Autobus	STRANGE
Mnóstwo forsy	_MONEY_
Lustrzane odbicia tras	MIRROR
Dziwny tryb	FFSA
Vibratorrrrr	THRILLS

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE
Capcom, PlayStation [import]

DODATKOWE POSTACIE
Aby dostać się do postaci HINATA 2, TIFFANY 2, NATSU 2 i KYOKO 2 musisz jedynie skończyć tryb **Arcade** ich pierwszymi odpowiednikami. Nie możesz tylko wykorzystywać jako członków drużyny nikogo z innej szkoły. Niestety, dodatkowe postacie (które w zasadzie są podobne, różnią się kostiumami) dostępne są jedynie w trybie treningowym oraz multiplayer.

X-MEN vs STREET FIGHTER EX
Capcom, PlayStation [import]

AKUMA/GOUKI
Aby zagrać jako wściekły demon, podświetl Dhalsima podczas wyboru postaci i wciśnij **GÓRĘ**.

INNY STRÓJ DLA CHUN-LI
Jeśli chcesz zmienić ciuszki, jakie ma na sobie Chun-Li, podczas wyboru postaci przytrzymaj przez 5 sekund przycisk **Select** i wciśnij dowolny przycisk.

APOCALYPSE
Jeśli chcesz zagrać jako mega-mutant Apocalypse, musisz najpierw skończyć tryb **Arcade**. Teraz w trybie **Versus** przytrzymaj przez 5 sekund przycisk **Select** na Akumie/Goukim i potwierdź dowolnym przyciskiem.

TRYB TAG-TEAM - PRZEŁĄCZANIE SIĘ MIĘDZY POSTACIAMI PODCZAS GRY!
W głównym menu szybko wstukaj następującą sekwencję: **KWADRAT, KWADRAT, PRAWO, X, L1**. Powinna pojawić się sub-menu EX, gdzie możesz trochę pogrzebać. Gdy włączysz Original mode (właśnie tryb TAG-TEAM) musisz pamiętać, że działa on jedynie w trybie multiplayer oraz gdy:
- Pierwsza postać pierwszego gracza jest taka sama, jak druga postać drugiego gracza
- Pierwsza postać drugiego gracza jest taka sama, jak pierwsza postać drugiego gracza

SPYRO THE DRAGON
Sony, PlayStation

GRYWALNE DEMO CRASH BANDICOOT 3!
Aby dostać się do ukrytego dema trzeciej części CRASH'a, wciśnij **L1** i **TRÓJKĄT** na ekranie tytułowym - tam, gdzie miga napis "Press Start".

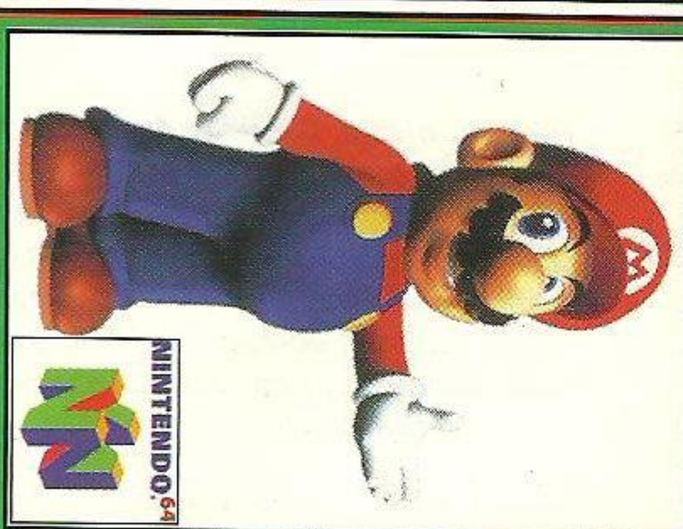
WETRIX
Infogrames, Nintendo 64

ZAMIANA KLOCKÓW
Można zmienić kształt klocków z "T" i "L" na trójkąty, kwadraty i inne wynalazki. Aby to uczynić, najpierw trzeba zwycięsko przejść przez cały tryb praktyki, co zaowocuje czerwonym tłem. Dalej trzeba zdobyć ocenę co najmniej "OK" we wszystkich pozostałych trybach, oprócz praktyki i multiplayer'a. Kolor tła zmieni się na zielony. Teraz we wszystkich trybach gry, oprócz praktyki, zobaczysz niebieskiego koleżkę. Reprezentuje on rodzaj wybranych klocków - gdy na nim klikniesz, zmieni się w kaczkę, a spadające klocki będą innych kształtów.

WYBÓR PODŁOŻA I TŁA
Na początku musisz ukończyć wszystkie 16 plansz praktyki. Pojawi się nowa opcja - **FLOOR** - gdzie będziesz mógł zmieniać tła i podłoża. Na przykład na obraz Mona Lisa, albo na amerykańską flagę.

Karta Klubowa No 000
KLUB SEGA
exclusive
TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

Karta Klubowa No 000
KLUB PlayStation
exclusive
TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00



Karta Klubowa No 000
KLUB Nintendo
exclusive
TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

TOMEL - TV GAMES ■ 01-912 Warszawa ul. Wolumen 53 róg Kasprowicza PAWILON 17 ■ TEL 0 602 261 229 ■ Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku) w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

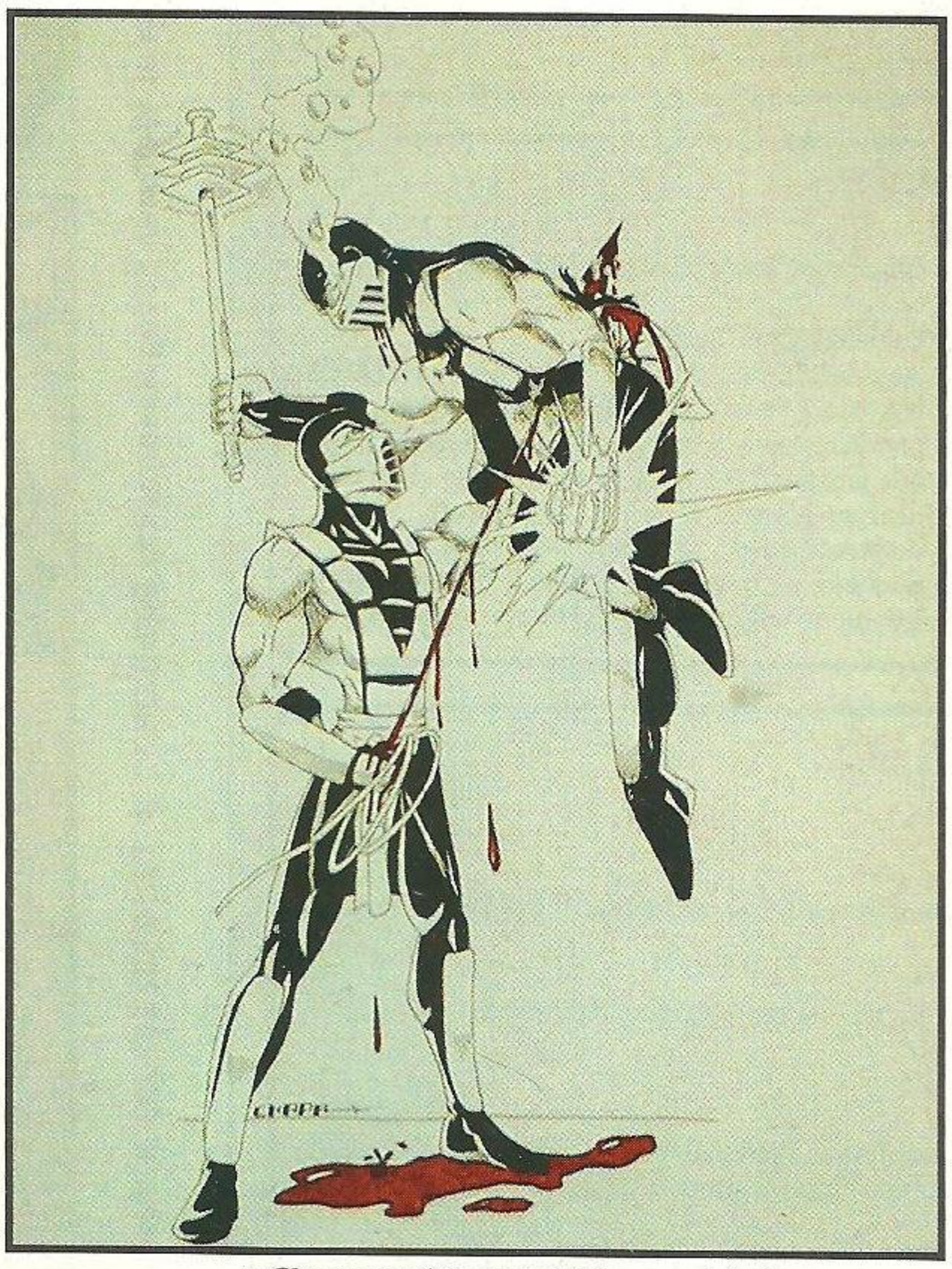
F.A.Q

Jak widzicie N+ regularnie trafia do kiosków, co miesiąc ze świeżym materiałem. Odnotowujemy tendencję zwyżkową: mamy więcej stron, powiększa nam się nakład, wyglądamy lepiej (przynajmniej tak twierdzicie) i dostajemy jeszcze więcej listów. Natomiast rysownicy mogliby się obudzić. Co się z wami dzieje? Zeza dostaliście? Jesteśmy złaknieni waszych dzieł, dajcie znać. I jeszcze jedno - pozdrawiam wszystkich ludzi z Hiszpanii. Jesteście najlepsi!

Brat

Całkiem niedawno, bo dwa miesiące temu nabyłem oryginalnego CROC'a. Gra była wystrzałowa, jednak miesiąc spędzony przy tej cudownej jak na pierwszy rzut oka platformówce to stanowczo za dużo. Wpadłem na pomysł aby się wymienić z kolegą z klasy. Wpadł do mnie, zamiana CROC na MK3, zgoda. Dwa tygodnie później znając już (prawie) wszystkie fatale, czekałem na moją gierkę z krokodylem w roli głównej. Gdy oddaliśmy sobie kompakty, wróciłem do domu i chciałem zagrać. Pomyślałem, CROC odzyskany. Jak się okazało aby czy na pewno? Otworzyłem pudełko.... Zabiję go! - pomyślałem. Gdzie jest mój gadzi przyjaciel! Rozpocząłem poszukiwania. Znałem adres , więc poszedłem aby wyjaśnić sytuację. Miał piękną chatę, oglądałem ją chyba z 10 minut. Dużą i elegancką (to były plusy), ale zaraz nie ma dzwonka (a to minusy). Jak się do niego dostać, wysoki płot a za ogrodzeniem biega duży pies, chyba go ukatrupię w szkole.

Piotr, Kórnik



Hmmm, nieźle. Co prawda jak mi ktoś oddaje kompakt to z reguły sprawdzam płytkę. I nie dlatego, że się boję kradzieży, tylko aby sprawdzić czy nie jest porysowana. To był twój błąd. Przestań się przejmować, przecież Ci nie ukradł twojego CROC'a tylko jak rasowy gracz zapomniał wyjąć cedeka z PlayStation i tyle.

* * *

Mam zamiar sam zrobić grę. Wiem, że to trudne i trzeba do tego dużo czasu ale ja jestem w stanie się poświęcić. Byłaby to gra w stylu SEGA RALLY. A więc zwracam się do was z uprzejmą prośbą abyście przysłali mi jak najwięcej informacji jak stworzyć taką grę (od A do Z). Mam zdolności plastyczne, jestem w stanie namalować chyba wszystko (maluję także graffiti na murach). Mam nadzieję, że kiedyś mi się to uda. Jeśli będziecie chcieli mogę wam coś namalować lub zaprojektować. Na zakończenie jeszcze raz dziękuję. Do listu dołączyłem grafa...

Łukasz, Gniezno

Chcesz zrobić grę? Idziesz na łatwiznę, znalazłbyś sobie jakieś trudniejsze zajęcie. Stworzenie programu to żaden problem, wystarczy PC (tak koło PII 300), ze dwie - trzy stacje graficzne Silicon Graphics, Yaroze PlayStation albo zestaw developerski za ok. 35 tysięcy funtów, kilkadziesiąt umów, na oko z milion dolarów i to wszystko. Banalne, nie-prawdaż? Co prawda potrzebna jest Ci sztab kilkunastu osób, aby stworzyć dobry zespół. Gotówki też nie może zabraknąć. Łukasz, zapomnij! Jeśli Ci bardzo zależy porozsyłaj swoje prace po polskich firmach komputerowych, to może coś da.

* * *

Po długim namyśle zaczęliśmy pisać ten list. Długo trwało zanim uspokoiła się w nas wzburzona krew. A wzburzona ona została przez firmę "INTERACT", która wkroczyła na rynek ze swoją genialną "MEGA MEMORY CARD (360)" . Jak już się domyślacie jesteśmy (a raczej byliśmy) posiadaczami owej karty. Grało się spoko, dopóki save'ów nie przybyło i koniecznym się stało przestawianie stron. Najpierw szanowna karta rozwaliła Atosowi (mnie) porty w konsoli. Jako, że mój szarak nie był już na gwarancji, byłem bańkę w plecy. Później Aramisowi i Portosowi skasowały się wszystkie dane: 35 level wojownika w DIABLO, licencje do GRAN TURISMO, 3 miesiące grania w X-COM 2 poszło na marne. Za miesiąc dokładnie to samo stało się z kartą (wymienioną już na nową) Atosa. Po raz kolejny przejechałem się na chińskim szmelcu. Jedyne pocieszenie, że w wakacje można sobie dorobić, więc kończymy i idziemy zbierać truskawki.

Trzej muszkieterowie, Łódź

Niestety, z nieoficjalnymi memory cardami zawsze był problem. Sony nigdy nie opublikowało specyfikacji technicznej swoich kart i stąd te problemy. Co prawda produkty InterActu należą raczej do solidnych więc prawdopodobnie część winy leży po waszej stronie. Z kilkustronicowymi cardami trzeba bardzo uważać. Na pewno nie można ich wyjmować i wsadzać kiedy konsola jest włączona. Przestawianie stron także powinno odbywać się ostrożnie. Przełączajcie je powoli, tak żeby PSX mógł odczytać co się na niej znajduje. Im szybciej będziecie pstrykać, tym prędzej stracicie swoje dane. I to tyle, uważajcie na swój sprzęt!

* * *

(...) Dzięki wam coraz lepiej zaczynam rozumieć co to znaczy być prawdziwym graczem. Teraz pracuję nad tym, aby rodzice zgodzili się na kupienie konsoli. Nie ma lepszego sposobu jak pożyczyć od znajomego na parę dni PSX'a. Wraz z szarakiem dostałam MK Mythologies. Miałam ją dokładnie 36 godzin, a grałam 20 (16 przeznaczyłam na sen i jedzenie)). Kładąc się spać o 2 a.m. czułam się jak zombie. Trzymajcie za mnie kciuki bo może przy następnym liście jak napiszę będę już konsolowcem. Będę już kończyć, bo czas iść spać, jest północ. Będę was dalej czytać, więc pismo ma być utrzymane na wysokim poziomie. Jeśli nie, to znów postaram się o PSX i będę grała w Chameleon Twist. A więc jak będzie?

Mileena, Warszawa

Nie powiem, wynik niezły. Dwadzieścia godzin to sporo, myślę, że należy Ci się konsola. Dobrze, że kobiety zaczynają grać, to na pewno zbliży do siebie wszystkich ludzi, a może nawet uzdrowi świat. Dziewczyny - przeczytajcie artykuł w środku numeru. Co do twojej groźby, sorry ale jest awykonywalna - Crapoleon Twist jest na N64, ale zaklinamy: nie patrz na tę grę. Pozdrawiam.

* * *

A na zakończenie coś od jednego z naszych czytelników - poetów, nadesłane na konkurs. Takiej twórczości chcemy więcej - śpieszcie się!

Gdy odpali ma konsolka
Wszystkich kumpli kłuje kolka
Bez bajerów, będę szczery
Mam te N-64.

Na Nintendo sobie gram
I radochę z tego mam
Bo procesor ma potężny
I w grafice bardzo prężny

Wąsaty Mario w Nintendo mieszka
Ładną ma czapkę ten nasz koleżka
Gram w niego w każde wolne wieczory
Aż pod oczami wiszą mi wory.

Mego kumpla Bolka drażni ma konsolka
Bo swój szmal powiem szczerze utopił w rowerze
Teraz zimą wieczorami będzie bawił się szprychami
Boluś kumplu! Nie bądź głupi! niech ci ktoś Nintendo kupi.

Stivi, Lublin

PROMETEUSZ UWOLNIONY

MASAMUNE SHIROW

Ghost in the Shell™

KSIĘGA 2

CZĘŚĆ 1

Numer 3/98
cena: 5.50 zł
indeks 343439

MANGA

LISTOPAD

NOWOŚĆ

BUSHIDO
GAMEWEAR®

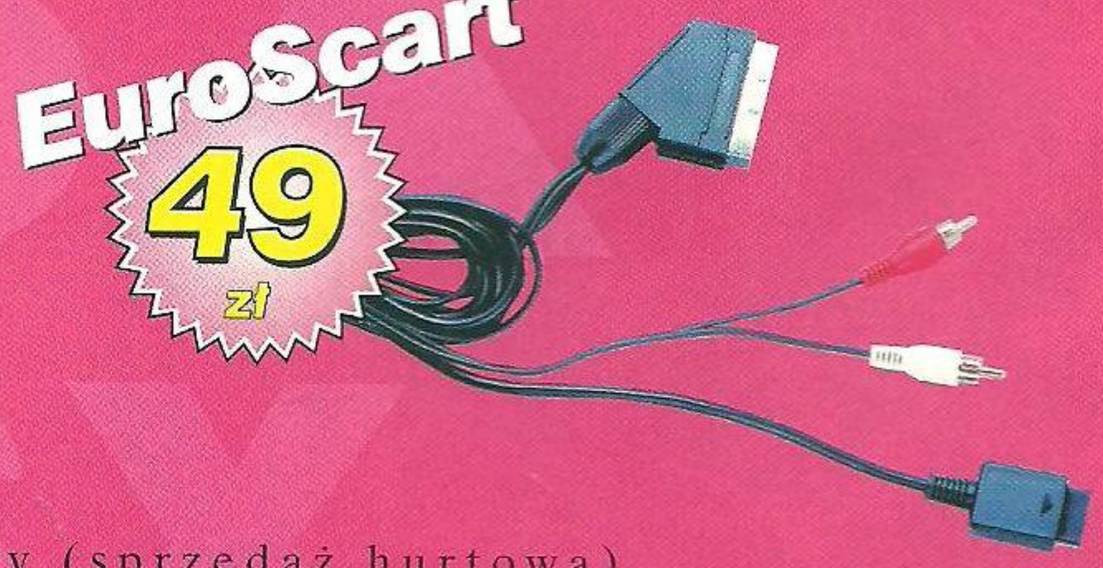
Rewelacyjne akcesoria do konsol Sony PlayStation

Pady
59 zł

Karty
59 zł

Karta 8MB
109 zł

RF Adaptor
69 zł



EuroScart
49 zł

Autoryzowani dystrybutorzy (sprzedaż hurtowa)

AR-MEDIA	MARMET	TEWIMEX	WALDI
Gdańsk, ul. Olsztyńska 3 tel. (0-58) 553-43-40	Zabrze, ul. Wolności 262 tel. (0-32) 275-39-72	Sołacz, Poznań, ul. Dworkowa 14 tel. (0-61) 852-79-52	Wrocław, ul. Kłaczki 4/1 tel. (0-71) 325-24-58

Zapraszamy do współpracy zarówno hurtownie jak i sklepy. WYSOKIE RABATY!
Najlepiej sprzedawane akcesoria w Europie Zachodniej.

Wyłączny dystrybutor: **CODA**, Warszawa, ul. Smulikowskiego 4B/4, tel. (0-22) 826-33-11

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej tel.: 0-60 210 11 22.